



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**“Análisis comparativo de la narrativa audiovisual de los episodios: Ilo 2010 y 2016
del programa Reportaje al Perú, Lima 2018.”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

AUTOR:

Márquez Pretel, Illich

ASESOR:

Smith Corrales, Cesar

LINEA DE INVESTIGACION:

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

LIMA – PERÚ

2018

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02
		Versión : 09
		Fecha : 23-03-2018
		Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (ña)

MORQUEZ PRETEL, ILLICH

cuyo título es: " *ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA NARRATIVA*

AUDIOVISUAL DE LOS EPISODIOS ILO 2010 Y 2016 DEL
PROGRAMA REPORTAJE AL PERÚ, LIMA 2017"

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: *12* (número)

DOCE (letras).

Lima, *06* de diciembre de 2018.



[Signature]

PRESIDENTE

[Signature]

SECRETARIO

[Signature]

VOCAL

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

Dedicado a mi madre. Por creer que las
locuras son sueños arriesgados, pero sueños al
fin.

Agradecimiento:

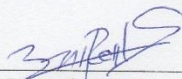
A los profesores de la Escuela de Ciencias de la Comunicación por brindarme su experiencia como enseñanza, y a mis compañeros con quienes aprendí experimentando a lo largo de la carrera.

DECLARATOTIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Marquez Pretel, Illich Reynols identificado con DNI N° 47134990, a efectos de cumplir las con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Cesar Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela Académico Profesional de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación, datos e información presentes en esta tesis son veraces y auténticas.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión, tanto de documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad Cesar Vallejo.

Lima, 7 de diciembre del 2018.



Illich Reynols Marquez Pretel

PRESENTACION

La presente investigación realizada para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Comunicación, tiene como objetivo analizar la narrativa audiovisual utilizada en dos episodios del programa de televisión en señal abierta Reportaje al Perú, realizados en un mismo lugar (la provincia de Ilo), pero en diferentes años (2010 y 2016). Para esto, primero se seleccionaron los episodios realizados por el conductor Manolo del Castillo y su equipo de producción, los cuales son: “Ilo, entre los cerros y el mar” (2010) e “Ilo, el puerto del sur” (2016).

La investigación se basa en el supuesto de que el empleo correcto de los códigos sonoro-visuales refuerzan el argumento del mensaje, así como que el uso de códigos de puesta en escena enriquecen la narración; ambas dentro de la narrativa audiovisual.

La estructura de la investigación tiene a la narrativa audiovisual como única variable, dividiéndose esta en las dimensiones de códigos sonoro-visuales y códigos de puesta en escena, cuyos indicadores y sub indicadores están desarrollados siguiendo esa jerarquía.

De esta manera, el marco teórico inicia con los términos básicos de estudio como narrativa, lenguaje, códigos, siguiendo con los conceptos de narrativa audiovisual, el cual se divide en códigos sonoro-visuales y códigos de puesta en escena.

Los primeros, a su vez, se subdividen en códigos sonoros, códigos visuales, códigos gráficos y códigos sintácticos. Los segundos harán lo mismo en los indicadores de conductor y disposición ante cámaras.

INDICE

Caratula	
Paginas preliminares	II
Página de jurado	II
Dedicatoria	III
Agradecimiento	IV
Declaratoria de autenticidad	V
Presentación	VI
Índice	VII
Resumen	VIII
Abstract	IX
I. Introducción	10
1.1 Aproximación temática	10
1.2 Marco teórico	14
1.3 Formulación del problema	33
1.4 Justificación del estudio	34
1.5 Supuestos	34
II. Método	35
2.1 Diseño de investigación	35
2.2 Método de muestreo	36
2.3 Rigor científico	36
2.4 Análisis cualitativo de los datos	37
2.5 Aspectos éticos	39
III. Descripción de resultados	39
IV. Discusión	63
V. Conclusiones	64
VI. Recomendaciones	65
Referencias	66
Anexos	68

RESUMEN

La siguiente investigación fue realizada con el fin de analizar la composición de los elementos dentro de la narrativa audiovisual existente dentro de cualquier proyecto de esta índole. Se debe tener en cuenta que para poder comenzar cualquier proyecto como comunicadores, debemos entender primero como funciona la misma.

La siguiente investigación se realiza en el contexto de obtener el grado de licenciado en ciencias de la comunicación, siendo su proyección y desarrollo durante dos semestres académicos del año 2018.

Las teorías como el Estructuralismo o el Paradigma narrativo, así como los estudios de autores como Inmaculada Portillo fundamentan el supuesto del correcto empleo de los códigos en la narrativa audiovisual. Para lograrlo, fueron utilizadas fichas de observación como instrumento dentro de un método cualitativo, concluyendo que realmente existe un empleo correcto de los elementos de la narrativa audiovisual en la producción de los episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú

ABSTRACT

The following investigation was carried out in order to analyze the composition of the elements within the current audiovisual narrative within any project of this nature. It must be borne in mind that in order to start any project as communicators, we must first understand how it works.

The following research is carried out in the context of obtaining the degree of degree in communication sciences, being its projection and development during two academic semesters of the year 2018.

Theories such as Structuralism or the narrative paradigm, as well as the studies of authors such as Inmaculada Portillo, support the assumption of the correct use of codes in audiovisual narrative. To achieve this, observation cards were used as an instrument within a qualitative method, concluding that there really is a correct use of the elements of the audiovisual narrative in the production of the episodes Ilo 2010 and 2016 of the Reportaje al Perú program.

INTRODUCCIÓN

1.1 APROXIMACIÓN TEMÁTICA

Desde hace no más de dos décadas, la producción de documentales culturales en el Perú tuvo su primera presentación a la luz pública en señal abierta a cargo de periodista Alejandro Guerrero. En esos momentos el tema de las series tales como “Hombres de bronce” o “Cusco: ombligo del mundo” se centraban en la transmisión de datos históricos y la narración bibliográficas.

Quizás, las funciones educativa e informativa de los medios de comunicación fue el motivo principal de estas producciones primarias, quedando actualmente como archivos o en el mejor de los casos en el recordatorio de algunas cuantas personas. Dejando de esta manera, a las funciones de entretenimiento y la generación de opinión relegadas a programas de comicidad, infantiles o dirigidos a la familia.

Con el desarrollo de la ciencia, también ha avanzado las tecnologías y técnicas en el ámbito audiovisual, así como las formas de consumir las producciones. Es así, que alrededor del mundo se viene innovando desde hace algún tiempo en la originalidad de la producción audiovisual. De esta manera se hace necesariamente importante el uso del lenguaje audiovisual en la elaboración de diferentes productos, tanto cinematográficos como televisivos; que en las primeras décadas del nuevo milenio se han proliferado masivamente en diferentes soportes.

En Latinoamérica y por tanto, en nuestro país esta realidad no es ajena, siendo el principal problema el vivir encasillados en metodologías que con el acelerado avance tecnológico, van siendo anticuadas. El sonidista Mario Rivas y el técnico audiovisual Andrés Magallanes describen como causa de este problema a la falta de preparación al 100% en nivel de los técnicos, así como la débil persistencia de los realizadores de culminar una producción (Mercado Negro, 2017, marzo 17). De este modo, se está viviendo un enorme cambio en los modos de producir, distribuir y consumir los contenidos audiovisuales culturales, e incluso en la forma misma de pensarlos.

Según una encuesta realizada por el diario El Comercio en el 2013, sobre ¿qué programas locales podrían inspirar a canales extranjeros?, sorprendentemente concluyeron que el público peruano tiene como referente de originalidad a los espacios que gozan de prestigio cultural. Entre ellos los transmitidos por Tv Perú y Plus tv como lo son “Reportaje al Perú” y “A la vuelta de la esquina”, respectivamente.

Siendo Reportaje al Perú el que cuenta con más tiempo en el aire, 18 años para ser exactos, será tomado como objeto de estudio; pues marca un antes y un después en la producción de documentales turísticos-culturales. El programa conducido por Manolo del Castillo no solo informa y educa, sino que lo hace usando el entretenimiento y generando opinión de conservación patrimonial de los lugares que visita. Utilizando para ello, los géneros de docuserie y tele realidad.

Esta denominada originalidad, se ve reflejada en la forma como se desarrolla la historia en los distintos formatos, al igual que como contamos dicha historia. Para Sonaly Tuesta, productora y conductora del programa Costumbres, una de las cosas que se quiere promover con programas documentales culturales es la convivencia y la experiencia del foráneo con las personas y la cultura del lugar que visita (El comercio, 2017, julio 17).

De esta manera, se estaría generando una función de los medios que sobrepasa lo expuesto en el artículo 14 de la Constitución Política del Perú, donde se manifiesta que “los medios de comunicación social deben colaborar con el Estado en la educación y la formación moral y cultural”(Constitución Política del Perú, 1998, p.164)

Es por las razones expuestas, que se analizará ¿De qué manera es utilizada la narrativa audiovisual en los episodios; Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú?, realizados en diferentes años, pero que describen un mismo lugar.

1.1.2 Trabajos previos (antecedentes)

Díaz Domínguez, L. (2016). *Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película “Asu mare” emitida en el 2013*. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, sede norte).

La autora concluye en forma general que el lenguaje audiovisual es significativo en un producto cinematográfico pues es de vital importancia para el desarrollo de la narrativa de la historia que se quiere contar. Por otro lado, explica que cada elemento del lenguaje audiovisual como lo son los planos, ángulos, movimientos de cámara y demás, cuando se utilizan en momentos adecuados, sirven para contextualizar y crear emociones en el espectador. Sumergiéndolo en la historia y atrayendo su atención.

Villanueva. (2014). *Análisis de los elementos del aspecto morfológico y sintáctico del lenguaje audiovisual empleados en los documentales del programa Costumbres en el mes de enero 2014 emitido por TV Perú-canal 7 de Lima*. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar

Vallejo, sede norte)

Como parte de las conclusiones emitidas por la autora de la mencionada tesis, se observa que los aspectos morfológicos y sintácticos, se muestran como herramientas narrativas poderosas para reforzar y construir la idea principal de los documentales realizados por el programa Costumbres.

Mena, R. (2013). *Las nuevas tecnologías y los procesos de producción de videoclips corporativos*. (Tesina de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México).

Recuperada de <http://132.248.9.195/ptd2013/agosto/0699804/0699804.pdf>

El autor sustenta que el uso de nuevas herramientas tecnológicas dentro del ámbito de la producción audiovisual, es de suma importancia; ya que, gracias a ellas se puede simplificar el tiempo y las implicancias del trabajo, propias de producción. De este modo, las nuevas tecnologías están revolucionando el proceso de realización, al ofrecer nuevas formas de trabajo conservando la esencia del producto final. El paso a la era digital permite experimentar nuevos campos y por ende nuevas formas de narrativa que pueden ser distribuidas en distintas plataformas sin perder la calidad del producto audiovisual. Ante lo mencionado, el autor ejemplifica su investigación al desarrollar el videoclip corporativo. Este cuenta con características que lo diferencian de un video institucional, además de ser producido para multiplataforma. Si bien, por mucho tiempo se ha trabajado en torno al medio masivo por excelencia, como lo es la televisión. Se debe proyectar, en la actualidad la creación de contenidos para soportes digitales de consumo masivo como las redes sociales, YouTube, los formatos de celulares, etc.

Mamani, M. (2013). Análisis del tratamiento de la información periodística del programa de Jaime Bayly (El francotirador) respecto al chuponeo a Lourdes Flores. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, sede norte).

Castillo, A. (2016). *Los aportes de las formas narrativas y un nuevo lenguaje audiovisual en los programas de gastronomía en la televisión peruana (2011 – 2013)* (Tesis de

licenciatura). Recuperada de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/7455>

Teniendo como objetivo general revalorar el sentido sociocultural del impacto del uso de nuevos recursos audiovisuales y narrativas en el público en la elaboración de programas de cocina en la televisión peruana. El autor, mediante una investigación cualitativa, demuestra

que los recursos audiovisuales suponen una innovación en los programas de cocina en la televisión peruana de los últimos años. Tomaremos en cuenta las conclusiones con respecto a los formatos de los programas de cocina y las características de un nuevo lenguaje audiovisual. En la primera, el autor refiere que una de las variaciones en la creación de nuevos formatos de programas de cocina está vinculada al documental propiamente dicho. En este sentido, especifica que el público gusta del contenido y la experiencia que trasmite el mensaje a través de la presencia del conductor carismático. En la parte concluyente respecto a las características de las nuevas formas narrativas, se hace una importante mención al punto de vista del narrador. Dicho elemento junto con el lenguaje audiovisual han generado contenidos originales, modificando dicho sea de paso, la forma como el mensaje es transmitida y percibida por los espectadores.

Teorías relacionadas al tema

• Estructuralismo

Esta teoría formula que el signo está dotado de significado y significante creados por el hombre en su interacción social. Pero este, no solo los crea, sino que la estructura en sistemas organizados, conceptualizando de este modo a la lengua, el lenguaje y el habla. Con dichos elemento el hombre realiza la comunicación.

Es trabajo de los medios de comunicación es saber y entender esta estructura comunicacional. Para poder elaborar productos que no solo informen o entretengan, sino que brinden diferentes posiciones, que permitan la interpretación.

• Teoría del Paradigma narrativo

Walter Fisher afirma que la naturaleza humana hace al hombre un ser fundamentalmente contador de historias, por esta razón todas las formas de comunicación deben ser analizadas como narraciones. Las historias son más persuasivas que los argumentos, una narración es un informe de eventos conectados reales o imaginarios presentados en una secuencia de palabras escritas o habladas, imágenes fijas o en movimiento. Según Fisher, cada uno acepta historias que coincidan con sus valores o creencias, para esto debe haber una racionalidad narrativa que cuente con coherencia y fidelidad, explicando así; la sociabilización el contexto cultural y las percepciones como partes importantes en la comunicación.

Teoría de la interacción simbólica

Para Goffman y Blumer, las personas mediante interacciones sociales, aprenden los símbolos y significados, estos pueden ser modificados en función a la interpretación, influyendo en la

forma de actuar. El símbolo establece una relación de identidad con una realidad, de este modo el significado surge de la interacción social de las personas, a través del uso interactivo del lenguaje. Con el lenguaje se llega al pensamiento, el cual modifica la interpretación simbólica de acuerdo al contexto generando en la personas la capacidad de empatía; todo dentro de una sociedad.

- **Mediación simbólica**

Según Guillermo Orozco, las diversas identidades del sujeto receptor como la cultural, sexual, étnica, socioeconómica y hasta de procedencia geográfica, constituyen mediaciones en el proceso de ver televisión. De igual manera, se desarrolla una apelación emotiva con el uso de mediaciones video tecnológico; las cuales facilitan la incidencia en el aspecto afectivo y emocional a través de elementos efectistas como el suspenso, la música, tonos de voz, etc.

1.2. MARCO TEÓRICO

1.2.1 TÉRMINOS BÁSICOS DE ESTUDIO

Narrativa

Según lo descrito por la RAE el término “narrativo” hace referencia a la “habilidad o destreza en narrar o en contar algo” De esta manera, la narrativa busca esclarecer un tema a través del discurso retorico. Vinculada desde los inicios de las comunidades humanas, con el hecho de describir sucesos a través del cuento. Otras definiciones la describen como un término poco usado referente a la narración.

Audiovisual

Descrito como un adjetivo “que se refiere conjuntamente al oído y a la vista. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas” (Nespral, 2010, p.19). Es decir que la información del mensaje llega desde el emisor hasta el receptor por medio de sonidos e imágenes.

Códigos

Dentro de la teoría de la comunicación, el código es definido como el sistema de signos comunes para transmitir el mensaje. En el caso específico de la narrativa audiovisual, la comprensión crítica y la valoración simbólica de los códigos derivan de la interpretación y análisis del mensaje gracias a la capacidad de observación y reconocimiento.

Este sistema de signos, es el estudiado por Inmaculada Gordillo para definir la estructura de la narrativa audiovisual; haciendo referencia al estudio de la forma de la expresión (particularidades expresivas del medio), como a la sustancia de la expresión centrada en la

variedad de significantes que configuran el discurso narrativo televisivo.

1.2.2 NARRATIVA AUDIOVISUAL

Es la facultad en la que se utiliza, de manera articulada las imágenes y los sonidos para contar una historia conteniente de significado. (García Jiménez, 2003, Narrativa audiovisual, p.13). Haciendo una comparación simple, con los conceptos individuales de narrativa y audiovisual. El estudio de la narrativa audiovisual se basa en el principio de transmitir una historia, usando los elementos adecuados, que al ser percibidos tal y como fue concebida por el emisor, dependiendo de la estructura que se utilice, para desarrollar el proceso comunicativo.

La narrativa se desenvuelve en diferentes formatos como lo son la narrativa fílmica, la radiofónica, la televisiva, videografía, entre otras. Cada una de estas responde a un sistema semiótico cuyo análisis y construcción de textos narrativos es específica.

Dicho esto se puede inferir que dentro de la estructura de la narrativa audiovisual existen elementos del lenguaje que permitirán la generación del proceso de comunicación.

1.2.3 ESTRUCTURA DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Queda aclarado que la narrativa audiovisual es una mejora del proceso de contar historias y que como tal tienen diversos matices que los diferencian. Pero al ser, por decirlo así, procedentes de un mismo árbol genealógico comparten ciertas similitudes en su conformación.

Según Vladimir Propp, (Fernández., 2011, p.16) mediante su estudio “*Morfología del cuento*” concluye, luego de analizar centenares de cuentos, que: “todos los cuentos se reducen a un esquema canónico de organización global...de un modelo descriptivo centrado en elementos constantes”. Entre los elementos descritos por Propp se distinguen el contenido y la expresión.

El contenido es formado por la historia a narrar y sus elementos, tales como la acción, los personajes, el espacio y el tiempo. Dichos elementos son concebidos bajo la conceptualización particular del autor. Por otro lado la expresión está formada por los diversos sistemas semióticos al que pertenece el relato como lo son el cine, la radio, la televisión, etc.

Estos sistemas materializan a los significantes en elementos que constituyen el discurso narrativo .siendo los más conocidos la imagen y el sonido, quienes generan dentro del relato un orden, una duración y una frecuencia.

En el discurso la significación es encomendada a los elementos que conforman los códigos portadores de significado, tales como los planos, ángulos, montaje, movimientos de cámara, entre otros.

1.2.4 CÓDIGOS AUDIOVISUALES DEL RELATO TELEVISIVO

Está definido que la narrativa audiovisual es conformada por el uso de dos sentidos perceptores fundamentales como lo son la vista y el oído, los cuales en conjunto provoca una unión híbrida. Al usar los sentidos, estamos hablando que existe en el receptor la denominada percepción audiovisual, que no es otra cosa que “la experiencia cotidiana del hombre, cuando se produce un sonido a sus espaldas, automática y reflejamente gira la cabeza para poder apreciar con la vista el objeto que lo ha producido”.(Cebrian,2007,p.71)

Se infiere que la percepción es innata al ser humano, el cual puede descifrar los distintos códigos presentes en la estructura unificada dentro de la narrativa, pues estos han impactado en su percepción.

Así, se comprobaría lo fundamentado por las bases científicas de lo audiovisual las cuales sostienen que la unión de los sentidos de la vista y el oído provocan una mayor recordación en la memoria al activar la percepción y la permanencia.

Diversos son las clasificaciones que se han realizado al momento de estudiar las partes que componen la narrativa audiovisual. En el sentido más básico, es dividido en elementos visuales o imagen por un lado, y elementos sonoros, auditivos o sonido por otra parte. Pero está comprobado que para llegar a impactar al receptor no solo se necesitará de estos dos elementos, sino que dentro del proceso de transmisión de información participan otros elementos a tomar en cuenta. Facilitando así, el entendimiento del mensaje por parte del receptor.

De lo antes dicho, coinciden tres autores cuyas definiciones sintetizadas conforman la estructura para la realización de esta investigación.

1.2.4.1 CÓDIGOS SONOROS –VISUALES

Son los códigos presentes y reconocibles propiamente en cualquier producción televisiva, asimismo, también suelen ser comunes a otras representaciones audiovisuales como el cine, los videojuegos y parcialmente la fotografía y la radio. Se trata, entonces, de:

“los componentes de la materia de la expresión televisiva, caracterizada por su heterogeneidad a causa de la combinación de cinco códigos sonoros visuales diferentes,

además de otros relacionados con sus combinatorias o el modo de transmisión” (Gordillo, 2009, p.38).

La clasificación se presenta diferenciando los siguientes cinco ámbitos diferentes:

1.2.4.2 CÓDIGOS VISUALES.

Son todos los elementos captados por la cámara al momento de la realización de la producción audiovisual. Dichos elementos fueron generados en la realización cinematográfica, y posteriormente se utilizan en televisión al ser este medio una extensión de la primera.

Dentro de estos, a las imágenes y los mecanismos de puesta en cuadro de las mismas. Incluyendo por tanto, los encuadres y tomas, los tipos de planos según las diversas escalas, los movimientos de cámara y los diferentes objetivos. (Gordillo, 2009, p.39)

A. ENCUADRE:

Es la unidad básica de expresión mediante la imagen. Constituida por la toma como soporte físico, y los planos, angulaciones y movimientos de cámara como soporte de expresividad. Para Bedoya y Frías (2011) “el encuadre está constituido por un campo visual, un tiempo o duración, y la presencia del movimiento, asimismo, el sonido está incorporado al encuadre” (p.19).

B. PLANOS

Es el elemento vinculado a la distancia existente en el campo visual, el cual abarca el espacio dentro del encuadre. Estudia la lejanía o proximidad desde las que percibimos los objetos.

- **Gran plano general:** Cubre la mayor amplitud espacial. Utilizado comúnmente para grabar grandes espacios en el exterior, como por ejemplo un desierto o el mar, de ahí su denominación como plano panorámico.

Para su captación son utilizados encuadres aéreos o la fijación de la cámara desde distancias lejanas. Esta presentación genera en el espectador el reconocimiento espacial, asimismo tiende a anular la impresión del movimiento y resalta el dominio de la naturaleza sobre los elementos del encuadre transmitiendo soledad o aislamiento de estos.

- **Plano general:** Coge una porción más reducida de distancia a diferencia del gran plano general, balanceando la percepción y el movimiento de los objetos. Bedoya y Frías (2011) caracteriza a este tipo de plano como uno donde hay “una mayor dosis de

movimiento interno y es posible identificar, aunque sea vagamente, personajes o componentes físicos”.(p.37)

- **Plano conjunto:** según algunos actores como Racionero (2008) lo describen como “el equivalente del retrato de un grupo en la pintura o fotografía” (p.25). Tal comparación se debe a la presentación de un conjunto de personas, animales u objetos de manera entera en un espacio visual más reducido. Este plano puede presentar u omitir el movimiento de los elementos en su interior.

Por ejemplo, un grupo de personas pueden realizar una caminata desde el lado derecho hacia el izquierdo para posteriormente salir del encuadre. Por otro lado el plano puede captar a un grupo de danzantes en un escenario.

- **Plano entero:** muestra un solo elemento de arriba abajo. En este caso usaremos el término “elemento” para definir a las personas, animales o cosas presentes en el encuadre. Debido a que en el sentido tradicional, se consideraba el uso del plano entero exclusivamente para la figura humana vista de cuerpo entero.

Para Bedoya y Frías, (2011), “siempre que aparezca la integridad la integridad del cuerpo” (p.40) se estaría trabajando con el plano entero. De esta manera cubriríamos objetos tales como una puerta, una pizarra, el cuerpo de un animal, así como una o más personas, incluso la figura de una persona en otras posiciones que no sea el estar de pie

- **Plano americano:** denota la contextura y los rasgos físicos del personaje, y es utilizado netamente en la representación del cuerpo humano. Creado al querer abarcar dentro de una toma, la pistola del vaquero en las películas del género “Western”. Corta la figura humana desde las rodillas hasta la cabeza; tanto en figuras de pie como en posición de sentado.

- **Plano medio:** es el plano más usado en la emisión de un noticiero o programas de televisión (como las novelas) realizados dentro de un estudio. En él se realiza el corte horizontal del cuerpo a partir de la cintura (mitad corporal). Destacando la percepción de la actitud, gestos y la expresión verbal del personaje.

- **Primer plano:** muchos son los debates respecto a las dimensiones que caracterizan este plano. Se sintetizaran las definiciones donde se concuerda en que dichas dimensiones abarcan desde la parte superior del pecho o busto, hasta la parte superior de la cabeza. Teniendo como común denominador no “cortar” el cuello del personaje. Los detalles centrados en las expresiones faciales, generan un carácter intimidante

donde “la mirada, traspasa el encuadre y se dirige hacia afuera de los márgenes del cuadro” (Bedoya y Frías, 2011, p. 46).

- **Plano detalle:** es aquel que cubre toda la pantalla con segmentos diminutos que pueden ser objetos pequeños o porciones del cuerpo. En un inicio, fue usado para definir las expresiones del rostro humano, como dice Racionero (2008) “desde debajo de los labios hasta las cejas”.(p.26)

C. ÁNGULOS

A diferencia de los planos, los ángulos expresan relación de altura, lugar y ubicación entre la cámara y los personajes. Se desenvuelve en la forma de los 180° con respecto a un cuerpo de pie.

- **Angulo normal:** Es aquella que respeta la horizontalidad, brindando equilibrio, armonía y proporción en el encuadre.
- **Angulo picado:** Ubica el punto de vista del espectador traducida en la posición de la cámara, por encima de la mirada normal. Genera en el espectador el sentido de superioridad con respecto al personaje.
- **Angulo contrapicado:** La posición de la cámara se establece por debajo de los ojos del espectador. Dotando al personaje de más protagonismo y volumen.
- **Angulo cenital:** Forma parte del uso extremo del ángulo picado, fijando el punto de vista completamente encima de la figura.
- **Angulo nadir:** Contradictorio al ángulo cenital, emplaza a la cámara verticalmente debajo del sujeto.
- **Angulo aberrante:** transmite el desequilibrio del encuadre al formar una línea oblicua entre el horizonte y la vertical. Se la utiliza para manifestar situaciones anormales como la perturbación o confusión del personaje.

D. MOVIMIENTOS DE CAMARA

Es aquel movimiento realizado por la cámara dentro de los parámetros de tiempo y espacio.

- **Paneo:** también conocido como movimiento panorámico, realiza la rotación de la cámara de forma horizontal o vertical sobre un soporte fijo. Se asemeja al movimiento vigilante realizado por la cabeza humana. Evoca la descripción de alguna situación creando relaciones espaciales entre el observador y lo observado.
- **Travelling:** A diferencia del paneo, se presenta con este movimiento, el

desplazamiento de la cámara. “En este movimiento (travelling) la cámara se desplaza, siendo constante el ángulo entre la trayectoria de esta y el eje óptico” (Poveda, 2014, p.262). En este sentido, el movimiento puede variar los bordes del encuadre pero no el punto de vista del espectador.

Para lograr el travelling, es necesario un apoyo móvil. Estos pueden ser un Dolly o un vehículo en movimiento, que guarden relación con la altura de la vista expectante.

Travelling hacia adelante: la cámara describe los elementos que se van presentando al momento de avanzar. Presentan un sentido introductorio hacia el encuadre.

Travelling hacia atrás: realiza el movimiento en retroceso, generando la sensación de alejamiento o distanciamiento. Utilizado frecuentemente para cierres de secuencia y denota la soledad de los elementos que dejaron atrás.

Para Bedoya y Frías (2011) “[este movimiento] abre el espacio ante nuestra vista y acentúa en forma progresiva, su amplitud” (p.78).

Travelling lateral: de carácter descriptivo, suele acompañar algún elemento móvil presente en la toma. La cámara avanza con el elemento, mientras se desplaza.

Travelling circular: al utilizar un soporte móvil, se puede crear desplazamientos de 360° alrededor de un personaje.

Al moverse circularmente hace que el tiempo y el espacio entre la cámara y el objeto se dilaten, apoyándose eventualmente en el efecto de desaceleración.

(Bedoya y Frías, 2011, “Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento”, p.80). Generando la sensación de agobio, acoso o vértigo.

- **Cámara en mano:** se genera como respuesta a la inmediatez que presenta el tomar una cámara y comenzar a grabar. Genera la idea de confusión y distorsión, pues es dependiente del movimiento del camarógrafo sobre cualquier superficie.
- **Steady- cam:** este movimiento es generado por el desplazamiento del camarógrafo con el uso de un arnés donde se posiciona la cámara. “Esta técnica convierte el cuerpo inestable y móvil del camarógrafo en un soporte” (Bedoya y Frías, 2014, p.82).
Se la puede denominar como una extensión del travelling, con la diferencia de no usar una plataforma móvil estable. Asimismo es la forma mejorada del movimiento de cámara en mano, del cual toma su inmediatez y la combina con la estabilidad brindada por el arnés.
- **Movimiento de Drones:** El avance de la tecnología ha creado nuevas herramientas,

que si bien fueron creadas para cierto fin, también son adaptables a otros campos profesionales. La irrupción del dron o vehículo aéreo no tripulado en el ambiente audiovisual, nos permite explorar nuevas formas de contar un hecho con imágenes. “Las grabaciones ya no son solamente terrestres porque de todos es bien sabido, que las imágenes visuales desde el cielo generan espectacularidad al conjunto al no estar acostumbradas a ellas” (“Planos visuales para grabar con el dron”, 2017, parr.4).

Dentro del alcance de los drones se destaca el estudio de nuevas formas de movimiento que escapan a la persecución terrestre del espectador. De esta manera, la relación personaje –espectador sería remplazada por la del movimiento del dron respecto al punto de vista expectante. Poveda (2014) advierte esta situación al hacer “una reflexión sobre cualquier movimiento de cámara: el espectador no debe reparar en él, la cámara nunca debe ser el protagonista” (p.266).

El dron puede proyectar diferentes movimientos en distintos planos con respecto al elemento fijado en el campo visual.

En planos trasversales:

Paneo lateral: movimiento lateral a derecha o izquierda.

Avance: movimiento hacia el objetivo

Retroceso: movimiento alejando al objetivo

Diagonal: movimiento en diagonal en avance o retroceso.

Rotación: movimiento de giro sobre sí mismo.

Giro rotacional: movimiento de giro y traslación para centrar el objetivo.

En planos frontales:

Elevación: movimiento ascendente.

Descenso: movimiento hacia abajo con cámara frontal.

Cenital: movimiento en elevación o descenso con cámara hacia el suelo.

Cenital con giro: movimiento en vertical o descenso con la cámara hacia el suelo, pero a su vez haciendo girar el dron sobre su propio eje.

Elevación lateral: movimiento ascendente o descendente con giro.

En plano sagital: este plano divide el elemento fijado verticalmente por la mitad.

Ataque: movimiento de atrás hacia adelante en caída.

Retroceso: movimiento de adelante hacia atrás en elevación.

1.2.4.3 CÓDIGOS SONOROS.

Elementalmente describen las variaciones como es expresado el sonido dentro de la narrativa audiovisual.

En la narrativa se diferencian dentro del discurso en sonido diegético (pertenecen a la historia relatada) y no diegético (la fuente no pertenece al mundo de la historia, es decir, si los personajes no la oyen).

SONIDO

En la actualidad es el componente indispensable de la unidad audiovisual, contrariamente a la calificación que tuvo en sus inicios. Cuando fue implementada en el cine, provocó, en palabras de Racionero (2014) “un importante atraso en la evolución del lenguaje cinematográfico” (p.39).

Desplazó a la imagen como elemento narrador, pero a su vez, implementó dentro de sus filas a la música. La cual, hasta ese momento cumplía un rol secundario.

Cumple la función de unificar y dar cohesión entre escenas, homogenizando el discurso audiovisual. De esta manera, aumenta nuestra percepción al brindar información de los elementos de la escena.

A. LA VOZ

Es articulada por la palabra, como medio principal para transmitir un mensaje. Además del hecho de ser generada por los órganos fónicos.

Al decir de Aumont y Marie (citado por Bedoya y Frías, 2011, p.179), “la voz es la manifestación sonora del cuerpo del actor, incluso cuando no está representado visualmente”

Las variaciones de la voz pueden convertir el tipo de contenido brindando, pasando por ejemplo, de informativo a connotativo de acuerdo a la entonación, modulación o acentuación que se le dé.

• Voz en vivo

Viene a ser el discurso emitido por el presentador, personaje actor a través de la palabra. Esta es captada en el mismo instante en que el sujeto es mostrado ante cámaras.

Racionero (2008), determina este tipo de voz como “externo u objetivo, de manera que el espectador escucha lo que ve en la imagen” (p.44).

La voz en vivo puede presentarse en forma de monologo o a través del dialogo. En su primera forma, utilizada frecuentemente en el documental, dota de empoderamiento al narrador, que por ejemplo, ha realizado una excursión. Por otro lado, el monologo permite al narrador describir algunos detalles sin participar del hecho.

• Voz en off

Es aquella voz generada, usualmente en una cabina de grabación, siendo incorporada en el montaje. Respecto a este concepto, Bedoya y Frías (2011) refiere que la voz en off es “la proveniente de fuentes que están más allá del espacio visual” (p.191).

Al presentarse desconectada del personaje que lo emite, la voz en off pone en juego la percepción del espectador respecto al espacio.

B. MÚSICA

Es el elemento de acompañamiento dramático en una presentación audiovisual de cualquier tipo. Se podría decir que su presencia en la historia del hombre abarca desde las fiestas comunales, pasando por la ópera, hasta llegar al cine y su extensión, la televisión.

Se aclara este punto, pues la música, sí se utilizaba en el cine silente. Con la incorporación del sonido, las melodías del cine mudo pasaron a realizar otras funciones.

• Música de fondo

Es la composición presentada durante el desarrollo del filme y que no pertenece al espacio de la representación. Es oída por los espectadores, mas no, por los personajes.

Existen bandas sonoras creadas específicamente para cierto filme, pero se puede optar por usar temas ya existentes relacionándolas con la película o producción. (Racionero, 2008, “El lenguaje cinematográfico”, p.46).

Un claro ejemplo es la representativa banda sonora con la que una persona puede reconocer películas como Star War, El llanero Solitario o Tiburón, como también las canciones comerciales como “*eyes of the tiger*” de la banda Survivor utilizada para identificar la franquicia de Rocky.

• Música incidental

También llamada música ambiental, por ser registrada al momento del rodaje. Este tipo de composición sonora es justificada, según Bedoya y Frías (2011) en “los incidentes dramáticos de la acción (p.187).

Las interpretaciones de la música popular por parte de una banda en un carnaval provinciano, o la entonación del himno nacional minutos antes del inicio de un partido de futbol, contarían como ejemplo.

C. EL RUIDO

Tomado como un sonido confuso que interrumpe la linealidad de la comunicación. El ruido, de manera bien utilizada puede generar sentidos. Su estudio abarca aspectos desde el sentido de la fuente generadora, clasificándolas en el sentido realista y artificial de su origen.

• SENTIDO REALISTA

Cumple la función de referencia, señalando la fuente de origen dentro del realismo. Estos pueden ser:

- **De origen natural:** generados por ciertas condiciones en la naturaleza. Pertenecen a estos, el ruido de la lluvia, truenos, vientos, caída de granizo, entre otros.
- **De origen cultural:** Para Bedoya y Frías (2011) “son los ruidos generados por objetos de creación humana” (p.188). De este modo generan diversas sensaciones en el espectador. Tales como el tráfico vehicular, al escuchar repetitivamente el uso de claxon; o la identificación de una batalla por las detonaciones de explosivos o los disparos.
- **De origen humano:** representan los sentimientos humanos primordiales, producidos únicamente por el hombre. Se generan a partir de manifestaciones corporales o situaciones anímicas durante un determinado pequeño periodo de tiempo. El grito, los sollozos, la queja, entre otros pertenecen a esta clasificación.
- **SENTIDO ARTIFICIAL**

En su producción han intervenido fuentes artificiales mecánicas o electrónicas con las cuales permiten alterar o recrear sonido naturales. De este modo se puede recrear la caída de lluvia o un relámpago, así como el rugido de animales existentes o extintos.

1.2.4.4 CÓDIGOS GRÁFICOS.

Son aquellos elementos que suelen aparecer momentáneamente en el transcurso de la transmisión de algún producto audiovisual televisivo o cinematográfico. Revelan al espectador cierto tipo de información específica que ayudara a mejorar el entendimiento de la imagen. Pueden acompañar a las imágenes e incluso, en ocasiones, sustituirlas.

A. INTERTITULOS:

Definido como cualquier texto que no forme parte de los créditos, y que aparezca de forma independiente a la imagen representada. Su origen se remonta la producción del cine mudo donde representaba el texto en fondo negro de los diálogos de los actores. Otro ejemplo de antetítulo es la famosa introducción en las películas de la saga Star Wars, con el prefacio:
En una galaxia muy muy lejana

En producciones televisivas es usado para insertar: **citas de libros, dividir los capítulos o indicar alguna situación geográfica.**

B. GRAFIAS

En el diseño gráfico son descritos como las expresiones graficas que se utilizan para fines publicitarios, informativos o educativos. En el sentido audiovisual, vendrían a ser los diferentes gráficos de contenido que aparecen dentro de la proyección.

Según el portal web PR Noticias (2011) las grafías pueden presentarse de diferentes formas, tales como:

Motion graphics: es cuando se “dota de vida” a la grafías mediante la animación. De esta forma se obtienen los siguientes productos gráficos.

- **Cabecera:** introduce a la pieza audiovisual o el programa de televisión.
- **Rótulo:** es el elemento grafico que identifica a la persona que aparece en ese momento en pantalla. Suele recoger su nombre y cargo.
- **Faldón:** sirve para dar información extra o resaltar datos importantes. Suele aparecer en la parte inferior de la pantalla.
- **Copy:** es el cierre del video o programa. Lo más común es utilizar la animación del logotipo con un mensaje final o simplemente el logotipo.
- **Mosca:** logotipo identificativo de la cadena, la agencia o empresa propietaria del video.
- **Máscara:** representa el diseño del recuadro en donde aparecen los personajes o la acción. Por ejemplo cuando en un informativo el presentador contacta con otra del exterior, ambas aparecen en pantalla dentro de un recuadro.

A. CRÉDITOS

Referente a los títulos que anteceden o siguen a una película, en la que se citan todos los datos de realización de la misma. Algunos directores se han esmerado en presentarlos de forma cinematográfica convirtiéndolos en verdaderas obras clásicas.

- **Créditos iniciales:** concebidos como un relato que puede decirle al espectador que está por ver. Se ubican como dice su nombre en los primeros instantes de la proyección fílmica. Saúl Bass (citado en Sols, 2011, parr.4) “sostuvo la idea de que en los créditos iniciales debía expresarse el contenido más importante de la historia del film, de manera metafórica o de forma tal que no se cuente demasiado pero si lo suficiente”. Generando en el espectador la atención y la búsqueda de lo narrado en la historia.
- **Créditos finales:** son los más reconocidos por la audiencia. En él, se presentan los nombres de la obra y del equipo que intervino en la producción generalmente. En el caso de formatos televisivos se puede incluir el agradecimiento a instituciones que

facilitaron la realización audiovisual.

Por otro lado, los créditos ya sean iniciales o finales deben ir en línea con el estilo visual de la película. Generalmente en los títulos de crédito se utilizan elementos representativos de la historia. Un ejemplo de estos son las animaciones en la película Juno (rotoscopia), Deadpool y películas de MARVEL (animación con elementos de los superhéroes) que se diferencian de los antiguos fondos negros con el clásico “*The end*”.

1.2.4.5 CÓDIGOS SINTÁCTICOS.

Análogamente a la palabra y la agrupación de estas creando oraciones, los códigos sintácticos responden a las relaciones de concordancia dentro de la narración audiovisual. Citando a Gordillo (2009) forman parte de la puesta en serie del sonido e imágenes “el montaje o edición, tomando como base los elementos grabados a partir de la puesta en escena y la puesta en cuadro” (p.39)

Su estudio es de gran importancia, pues de él dependen la interpretación y comprensión de los productos audiovisuales, constituidos de fragmentos enlazados por la sucesión de los mismos, enriqueciendo así, los significados individuales.

A. MONTAJE O EDICIÓN:

Consiste en la operación que permite el ensamblaje de los distintos planos que comprenden la producción audiovisual. Es la operación esencial para aportar sentido y personalidad a la obra mediante la combinación expresiva del tiempo, el espacio y la idea principal del relato. Según Carolina Fernández (2011) “las posibilidades expresivas del montaje son ilimitadas: puede contribuir a dar continuidad a la historia, por el contrario, a subrayar la naturaleza artificial d lo audiovisual, enfatizando su aspecto técnico y estético” (p.112). Esto dependerá de la determinación de criterios que irán cambiando en función de los estilos y tendencias del momento.

Suele relacionarse al montaje con la etapa de postproducción, sin embargo este es un proceso presente a lo largo de la creación de la obra. Desde la redacción del guion a la filmación y la edición.

Se infiere entonces que el uso del montaje responde a formas temporales en donde se organizan las imágenes y el sonido expresando por sí mismo un sentimiento o una idea. En este sentido el montaje es según Alexis Racionero (2008) “la verdadera gramática del cine” (p.68).

Para Fernández (2011), citando a Arnheim “la continuidad o discontinuidad espaciales

resultan fundamentales para la coherencia del relato” (p.118).

B. RECURSOS DEL MONTAJE

Para pasar de un encuadre a otro (transición) se suele usar diversos recursos que serán fácilmente identificados por la vista expectante. Dichos recursos anuncian el cambio espacio- temporal.

La tarea primordial del montaje es lograr la impresión de movimiento continuo de una realización audiovisual. La yuxtaposición de planos lleva a la formación de escenas que se organizan teniendo en cuenta la unidad dramática de tiempo y espacio y en secuencias que se basan en el principio de la unidad de las acciones. “Tiende (...) a producir sin cesar efectos de ruptura en el pensamiento del espectador , a hacerle tropezar intelectualmente para que sea más fuerte en él la influencia de la idea expresada por el director , por medio de la confrontación de los planos” según Gubern (citado en Bedoya y Frías, 2011,p.226).

- **El corte:**

Es la transición más frecuente y básica, caracterizándose por el paso entre encuadres de manera inmediata sin el uso de algún elemento óptico para el empalme. Para un mejor entendimiento el corte, vendría a hacer la contraparte y finalización del enunciado de “acción” en un rodaje. Se vincula directamente al uso de la claqueta, cuyo sonido funciona como guía para el profesional en montaje cuando proceda a la realización de la continuidad del producto audiovisual.

Debe quedar claro que el corte es utilizado dentro de una misma secuencia entre los diferentes encuadres que la conforman. “El corte sugiere la continuidad ininterrumpida de una acción” (Bedoya y Frías, 2011, p.227).En este sentido el uso del corte puede generar efectos contradictorios como por ejemplo la apacibilidad (donde se mantiene una relación de causalidad) y la perturbación (yuxtaposición de dos encuadres que no guardan relación de concordancia) transitoria de la narrativa. Asimismo irrumpe en el ritmo de una escena como es el caso de los planos de mucha extensión donde origina un ritmo de calma, mientras que en planos cortos, el ritmo se tornará más rápido.

El editor debe asegurarse que los planos y la información presentada creen una línea de interés para no caer en el aburrimiento, dejando al espectador con las ganas para generar así, el deseo de saber cómo continua.

- **Elipsis:**

Es básicamente el paso de tiempo no visualizado, pero que el espectador conoce. Por ejemplo, vemos el inicio de una cena y, de repente, cortamos a un plano donde ya están

recogiendo los platos de la mesa. En este caso la elipsis se ha generado entre los dos planos realizando un salto temporal. Si bien no hemos visto la cena, sabemos que ocurrió.

Este recurso generador de ritmo, nace en el guion y continúa en el montaje.

- **Split-screen o multi-pantalla**

También conocida como pantalla dividida. Consiste en fragmentar la pantalla en diversas imágenes. En su forma más común, dividirá en dos la pantalla para ver, por ejemplo a dos interlocutores en una conversación telefónica.

También suele usarse para mostrar diferentes acciones que pueden complementarse luego en una toma con la pantalla completa. En la película Kill Bill volumen 1, de Quentin Tarantino se denota un claro ejemplo en la escena del hospital donde se muestra a la protagonista inconsciente, en un lado de la pantalla y a su asesina caminando por los pasillos en la otra.

Este dinamismo y complejidad en la presentación de la imagen, según Racionero (2008), “requiere una capacidad de lectura de la imagen más alta por parte del espectador (...) puede cumplir función estética o, quizás más importante, potenciar el efecto y dramatismo de un montaje en paralelo” (p.67).

- **El Fundido**

El fundido encadenado.

Definido como la marca de paso más conocida y utilizada por los editores y presente de manera predeterminada en los programas de edición. Bedoya y Frías (2011) refiere que “en su expresión visual, se presenta como el encabalgamiento transitorio de dos imágenes sucesivas” (p. 228).

Establece el desvanecimiento de una imagen de manera progresiva hasta desaparecer mientras a la par, de manera adversa la otra imagen se impone ganando calidad visual y reemplazando la anterior.

En este proceso de sobre posición de imágenes, se genera por un breve tiempo la coexistencia de ambas imágenes ante la vista expectante. El ejemplo más claro de este recurso es visible en el viaje de Jonathan Harper hacia Transilvania en la película Drácula de Francis Ford Coppola, en donde se trabaja la elipsis temporal al mostrar el tren donde viaja el protagonista y la ruta de un mapa del lugar mientras se oye el relato a manera de diario.

El “barrido” es un fundido encadenado de un género en particular que consiste en pasar de una imagen a otra mediante una panorámica muy rápida efectuada en un fondo neutro que

aparece borroso. Es muy artificial y poco usado.

Fundido en negro

Utilizando de manera clásica el color negro mediante unos segundos, esta forma transición opaca un plano gradualmente hasta dejar la pantalla en su totalidad en un negro total (fade out). Posteriormente, el nuevo plano a presentar surgirá de pronto o iluminándose progresivamente (fundido de apertura o fade in) devolviendo la continuidad visual, el flujo narrativo y la percepción del espectador que la oscuridad interrumpió. Durante este proceso el sonido utilizado en un plano se detiene.

A lo largo de la evolución cinematográfica, ha variado el uso de colores para este proceso, dependiendo, claro está del sentido expresivo que se quiere plasmar.

El uso de diferentes colores para el fundido estará relacionado con el ambiente o atmósfera que presenta la escena a fundir, por ejemplo el blanco es muy bien usado en locaciones desérticas donde junto al sol genera la sensación de necesidad y sed. Por otro lado, el uso de fundido en color rojo, basado en el carácter visceral y sangriento es utilizado en películas de terror gore. (Bedoya y Frías, 2011, p.29)

• Cortinillas

Este recurso nos muestra en encuadre que está siendo desplazado por el siguiente, gracias a la presencia de una barra vertical, horizontal u oblicua que atraviesa la pantalla. Cortinilla es el nombre que recibe esa barra que tiene como función reemplazar una imagen por otra.

• El iris.

Es un procedimiento de puntuación más o menos anacrónico. Usa la analogía de la función principal de control de cantidad de luz realizada por la membrana del ojo, llamada iris. Muy usado en los años del cine silente, su empleo posterior se cargó de valor referencial, de alusión cultural que nos remite al cine del pasado.

Cuando vemos un procedimiento de oscurecimiento progresivo de la imagen que avanza en forma circular o de anillo (concentrando la atención del espectador sobre un detalle del campo visual) nos encontramos frente al cierre de iris. Por el contrario las aperturas en iris suponen la trayectoria opuesta. Desde el oscurecimiento total del campo visual, un anillo nos abre progresivamente la visión del plano. El iris suele usarse como una marca que indica la conclusión de una secuencia y el inicio de la siguiente.

• Jump cut

Traducido como “corte con salto”, es un recurso del anti montaje propuesto por el director de cine Jean- Luc Godard. En este, el cambio de plano sucede en el corte rompiendo la

continuidad, pero generando dinamismo.

1.2.5 CODIGOS DE PUESTA EN ESCENA

Dentro de la estructura narrativa audiovisual, el contenido es portador de la historia a relatar junto a los elementos que hacen posible el mejor entendimiento del desarrollo de la misma. Entre estos elementos, se pueden encontrar los descritos por inmaculada portillo como códigos de puesta en escena, abarcando entre otros, a los actores, el vestuario, los elementos proemios, etc. presentes en el relato televisivo.

Cuando nos comunicamos, si bien utilizamos al lenguaje oral como código común entre el emisor y el receptor, también hay otros factores que influyen en la persegucion más precisa del mensaje.

Según la psicólogo Albert Mehrabian, en el proceso de comunicación la recepción de información llega en un 7 % a través de las palabras, un 38% de la voz y sus distintas variaciones, mientras que el 55 % pertenece a al lenguaje corporal.

Tomando la estructura de la comunicación, diremos que dentro del relato televisivo, el emisor vendría a ser cualquiera de los profesionales que tiene a cargo la transmisión del mensaje. Estos podrían tomar el nombre de actores, locutores o conductores de programas dependiendo el estilo y formato en donde se desarrollan. Por otro lado, los receptores serán, si hablamos de televisión, todos los televidentes.

Por consiguiente, se estudiara en esta unidad los distintos factores del lenguaje no verbal que el emisor (conductor) presenta haciendo más dinámica la transmisión de la información.

1.2.5.1 EL CONDUCTOR

Suele ser el profesional conteniente de una personalidad relativa al género que desarrolla, seguridad y capacidad de comunicación como sus cualidades principales. Maneja y conoce el lenguaje verbal y no verbal, pues tiene la misión de transmitir el mensaje que, al llegar al receptor, generará como reacción lógica estados emocionales, formulación de criterios y conductas.

Según Poveda (2014), el comunicador debe trabajar, muy aparte de su preparación cognoscitiva, su preparación corporal al decir que “la expresividad, es mayor cuando el emisor utiliza todas las herramientas del que dispone para emitir el mensaje, de tal modo que el receptor lo asimile empleando el último esfuerzo” (p.287).

Estas cualidades fuera de elevar a un comunicador a ser una estrella televisiva, lo establecerá como un personaje dentro de un género, estilo y hasta la forma de narrar un

hecho.

De este modo, la información sobre un accidente automovilístico no puede ser narrado de manera graciosa o esbozando una sonrisa.

TIPOS DE CONDUCTOR

Respecto a al tipo de narración que establezca para la enunciación del mensaje. El narrador puede ser:

Heterodiegetico: Realiza la transmisión en tercera persona, pues el hecho informativo es ajena al narrador. “Los acontecimientos suelen ser relatados con posterioridad y contemplados como totalidad acabada” (Fernández, 2011, p.201).

Homodiegetica: el narrador participa de los hechos narrados tomando protagonismo o siendo testigo directo. Empleara la primera, segunda o tercera persona al momento de la transmitir la información.

Autodiegetica: el narrador es el sujeto central de la historia, denotando este aspecto al usar la primera persona para contar sus propias experiencias.

1.2.5.2 DISPOSICION ANTE LA CAMARA

Al ser parte de la televisión, el conductor debe tener en cuenta que la comunicación que genera con la teleaudiencia no es una comunicación de masas, sino más bien una individual.

De nada sirve cumplir las normas de vestuario y apariencia si como comunicador no “somos uno mismo”, es decir no confiamos en nuestra propia personalidad, la cual es invariable. Así pues, “el 80% de la atención de una noticia está en su presentador” (Poveda, 2014, p.299).

Esta personalidad debe crear un tipo de complicidad entre el emisor y el receptor. Para este fin, muy aparte de la palabra, el comunicador se debe valer de los gestos transfiriendo el contenido y el sentido exactos a la mente del espectador. Ya que al ser el centro de atención se constituido como un arquetipo.

A. LA ENTONACION

Es entendido como la variación en la intensidad del tono de voz al momento de leer o hablar. El uso correcto de la entonación es clave al momento de la transmisión del mensaje, pues de ella depende la interpretación de la misma.

La entonación está presente al momento de leer un texto, cuyo elemento estructurador básico, es la sílaba. Cada una de estas, contiene un determinado tono que en conjunto

forma un grupo fónico.

Para Proveda (2014) “un grupo fónico es la parte de la cadena hablada comprendida entre dos signos de puntuación...el número de sílabas que abarca un grupo fónico es variable y depende tanto del estilo del redactor como del tipo de escrito y de la aportación profesional del locutor” (p.292).

Inferimos que el plano emocional y la forma de entonación están muy relacionados y dependerán tanto de los conocimientos y dominio del asunto a comunicar como de la fluidez, seguridad y personalidad al hablar. Estos elementos serán peculiaridades del locutor para lograr empatía.

B. VESTUARIO

El uso del vestuario es proporcional a la actitud que se quiere representar. Ya se ha explicado que la apariencia de un comunicador crea un personaje ante las cámaras.

Entendido así el presentador no puede, por ejemplo, narrar una noticia en polo y jeans, sino que lo hará con un atuendo de acuerdo al formato del programa.

El vestuario puede variar según la tendencia de eventos sociales a los cuales la producción y los presentadores no pueden estar desligados. Tomemos para ejemplificar este enunciado, la celebración del Mundial de Fútbol Rusia 2018. La mayoría de programas informativos sean noticieros, de espectáculos o deportivos han optado por aparecer ante cámaras portando la camiseta de la selección peruana.

“Los vestidos son signos primordiales de la apariencia, por eso muchas veces cumplen roles de ostentación, o juegan un rol central en el reconocimiento del espectador” (Bedoya y Frías, 2011, p.154).

De este modo, el estudio del vestuario no solo está centrado en la ropa en sí, sino que los accesorios tales como los anteojos, sombreros, cascos y por supuesto el calzado también será incluido.

C. GESTOS Y MIRADAS

Para darse de manera correcta el proceso de comunicación, se debe disponer tanto de la voz, como también de la expresión facial, los ademanes y demás.

Claro que estos elementos solo serán complementarios y se utilizarán de manera moderada para no caer en la monotonía. En este sentido dice Poveda (2014) que la “énfasis de la mirada es conveniente, en algunos casos, pero debe planificarse de antemano, de lo contrario una noticia puede tener un sentido no deseado” (p.300).

La mayoría del entendimiento, interpretada por el receptor proviene de la imagen, mientras que el resto dependerá del sonido. Por más que oigamos a un excelente orador, sino no vemos sus gestos, la comunicación estará incompleta en el sentido de comprenderla.

Esto se debe a que la vista capta una imagen mucho más rápido que el oído con relación a la captación de las palabras.

La importancia de ilustrar la palabra con gestos repercutirá en el establecimiento de la relación individual entre el emisor y el receptor. Lo anterior dicho, refiere al enunciado de Poveda (2014) al decir que “la equivocación, el titubeo, la vacilación y el mal fraseo restan credibilidad y rompen la complicidad. (p. 302)

1.2.6 REPORTAJE AL PERU

Programa de turismo y aventura conducido por manolo del castillo. Cuenta con más de 18 años en el aire y es emitido por señal abierta los domingos a las 6:00 pm con repeticiones los jueves a las 10 pm por canal 7 Tv Perú. Sus características lo sitúan dentro del formato de docuserie, siendo en el Perú, el programa único en su género. Cuenta con galardones al ganar el Premio ANDA a la excelencia en programa Cultural en Radio o Televisión, en 2009 y el Premio “Luces” de El Comercio, en 2015 en la categoría Mejor programa de viajes.

Docuserie:

Es un producto híbrido que mezcla elementos temáticos del discurso informativo y discursos propios de la ficción. Su narrativa se centra en plasmar la realidad social de los personajes. Toma aspectos del reportaje informativo tales como el acercamiento a protagonistas reales y su forma de vivir, así como la presencia del narrador homodiegetico.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Problema general

¿De qué manera es utilizada la narrativa audiovisual en los episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018?

Problemas específicos

¿De qué manera son utilizados los códigos sonoro- visuales en los episodios Ilo 2010 y 2106 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018?

¿De qué manera se utilizan los códigos de puesta en escena en los episodios Ilo 2010 y 2106 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018?

1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio comparativo de la narrativa audiovisual utilizada en dos episodios emitidos en los años 2010 y 2016 por el Programa Reportaje al Perú sobre la provincia de Ilo, surgió de la premisa de entender el uso de los elementos utilizados en diferentes lapsos de tiempo, y como estos. Han de sufrir modificaciones en las diferentes versiones.

La producción de documentales culturales y de turismo vivencial en nuestro país es un hecho que ha tomado mayor terreno a partir de inicios de la segunda década del nuevo milenio. Por lo que su desarrollo, está basado en seguir un formato establecido, pero con algunas variaciones en su narrativa. Con respecto al formato establecido, se hace referencia al usado por el programa Reportaje al Perú, el cual lleva alrededor de 18 años vigente por su característica originalidad. Posicionándolo como un hito que marca un antes y un después en la elaboración de este tipo de producciones. Por esta razón, se busca la trascendencia social con la originalidad de los resultados obtenidos a la culminación de esta investigación. De la misma manera, la presente investigación llena los vacíos de conocimiento para todo aquel que quiera adentrarse en el desarrollo de producciones audiovisuales o temas afines. Aportando a manera de preceptor, en áreas específicas de las ciencias de la comunicación, ciertos aspectos a considerar reflejados en las dimensiones e indicadores, que servirán como base para estudios futuros, así como un estudio más detallado en la producción de documentales y las implicancias que esta tenga.

Los resultados que se obtengan de la presente investigación ayudaran al establecimiento en el uso de nuevos recursos para la realización de documentales de cualquier índole. Así como los aspectos a tomar en cuenta por los realizadores a la hora de emprender nuevos proyectos correspondientes a esta área.

1.5 OBJETIVO GENERAL

Analizar la narrativa audiovisual utilizada en los episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018.

Objetivos específicos:

- Analizar los códigos sonoro-visuales de los episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018.
- Determinar cómo se utilizan los códigos de puesta en escena de los episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018.

- **Supuesto general:**

La narrativa audiovisual utilizada en los episodios Ilo 2010 y 2016 emplea correctamente tanto, los códigos sonoro-visuales como los de puesta en escena, correspondientes a cada emisión. Puesto que en el análisis, dichos elementos fueron fácilmente reconocibles.

Supuestos específicos

- La interacción de los elementos de los códigos sonoro-visuales generan dinamismo durante la transmisión del programa. Reforzando el argumento del mensaje.
- El uso de los códigos de puesta en escena enfatizan y enriquecen la narración audiovisual mediante la presencia y personalidad del conductor.

II. METODO

2.1. DISEÑO DE INVESTIGACION

La investigación presentada en este documento cumple con lo definido en el enfoque cualitativo de nivel hermenéutico, pues intenta interpretar mediante el análisis comparativo, los elementos del lenguaje audiovisual utilizados en la emisión de dos episodios del programa Reportaje al Perú.

Según Negrete (2012) “el método hermenéutico se fundamenta en la interpretación resultante de la observación. Orientándose en la identificación de significados ocultos de las cosas.”(Métodos de investigación cualitativa)

Se considerará al estudio de caso como tipología. Al explorar un tema específico y concreto relativamente nuevo en la que se recurrirá de la mera observación.

2.2 MÉTODOS DE MUESTREO

Escenario de estudio

Se tomará como contexto de la investigación sobre la presencia de la narrativa audiovisual al programa Reportaje al Perú. Por ser este, el medio donde se desenvuelven los elementos a analizar. El programa con cerca de dos décadas al aire, forma parte la multiplataforma del canal estatal TV Perú. Dicho canal se caracteriza por la difusión de noticias y entretenimiento de índole cultural. Desde el 2010, TV Perú se unió a las filas de la era digital, ofreciendo contenido tanto para la clásica señal abierta como plataformas en HD, internet y redes sociales.

Caracterización del sujeto

Reportaje al Perú, forma parte del género informativo utilizando para ello el formato de docuserie. Su temática se basa en la producción de contenido turístico y cultural en cuya

narrativa se atestigua la realidad social. El programa cuenta con 18 años al aire y fue el primero en transmitir, a partir del 2010, programación en HD. Además, ha obtenido diversos premios que destacan aporte cultural y turístico en cada uno de sus episodios.

Plan de análisis o trayectoria metodológica

Para el desarrollo del análisis comparativo se tomara como objeto de estudio los episodios correspondientes a los años 2010 y 2016 realizados en la provincia de Ilo. Se tomaran, para el estudio, escenas conforme a la estructura narrativa, siendo estas escenas de inicio, nudo y finalización del episodio.

El esquema del análisis está fundamentado en la ficha de observación como instrumento, el cual se validara con los resultados obtenidos con la V de Aiken.

2.3 RIGOR CIENTIFICO

Los antecedentes utilizados como base de la investigación corresponden en su mayoría a tesis de licenciaturas aprobadas, pertenecientes a universidades nacionales y extranjeras. Del mismo modo, el marco teórico se basó en textos especializados en el tema de narrativa audiovisual.

Por otro lado, la tesis presentada está fundamentada en teorías de la comunicación acorde al tema de narrativa audiovisual y la importancia de la comunicación social. Estas teorías pertenecen a autores reconocidos a nivel internacional y que referentes respetados para investigaciones similares.

2.4 ANALISIS CUALITATIVO DE DATOS

Para el recojo de datos que nos ayudaran a analizar los elementos de la narrativa audiovisual se propone el uso de la ficha de observación como medio factible y adecuado.

2.4.1 instrumento de recolección de datos:

REPRESENTACION DE INSTRUMENTO

- **Título:** “Análisis comparativo de la narrativa audiovisual de los episodios: Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018.”
- **INSTRUMENTO:** FICHA DE OBSERVACION
- **APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO:** por bloques de cada capítulo.
- **Indicador dicotómico**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	SUB-INDICADORES	REGISTRO (% de presencia)		DESCRIPCIÓN	ANÁLISIS
				SI	NO		
N A R R A T I V A A U D I O V I S U A L	CODIGOS SONORO-VISUALES	CODIGOS SONOROS	RUIDO				
			VOZ				
			MUSICA				
		CODIGOS VISUALES	PLANOS				
			ANGULOS				
			MOVIMIENTOS DE CÁMARA				
		CODIGOS GRÁFICOS	GRAFÍAS				
			INTERTITULOS				
			CRÉDITOS				
		CODIGOS SINTACTICOS	CONTINUO				
			DISCONTINUO				
	CODIGOS DE PUESTA EN ESCENA	CONDUCTOR	HETERODIEGETICA				
			HOMODIEGETICA				
			AUTODIEGETICA				
		DISPOSICION ANTE CÁMARAS	ENTONACION				
			VESTUARIO				
			GESTOS Y MIRADAS				

2.4.2 Validación del instrumento

Esta investigación conto con la opinión de tres expertos relacionados al tema de investigación, quienes validaron el instrumento de manera satisfactoria. Los expertos que validaron el instrumento del proyecto de investigación son:

- Barrantes Arranue, Patricia (Licenciada)
- Sotelo Palacios, Carmen Gisella (Licenciada)
- Díaz Méndez, Carmen Susana (Licenciada)

2.4.3 Confiabilidad del instrumento

Utilizando el programa Excel, se pudo cruzar las informaciones obtenidas por las validaciones de los expertos. Resultando en un 94% al utilizar la fórmula de V de Aiken, siendo este resultado satisfactorio de confiabilidad para el instrumento.

• COEFICIENTE DE V DE AIKEN

$$V = \frac{S}{n(c-1)}$$

Siendo:

S= la suma de si

Si= valor asignado por el juez i

n= número de jueces

c = número de valores de la escala de valoración (2 en este caso)

Cualitativo

Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
ITEM 1	1	1	1	3	100%
ITEM 2	1	1	1	3	100%
ITEM 3	1	1	1	3	100%
ITEM 4	1	1	1	3	100%
ITEM 5	1	1	1	3	100%
ITEM 6	1	1	1	3	100%
ITEM 7	1	1	1	3	100%
ITEM 8	1	1	1	3	100%
ITEM 9	0	0	1	1	0%
ITEM 10	1	1	1	3	100%
ITEM 11	1	1	1	3	100%
					94%

2.5 ASPECTOS ETICOS

La utilización correcta de las normas APA y la anexión de los resultados de compatibilidad obtenidos del programa Turnitin. Serán mostrados como prueba de originalidad del presente trabajo.

III. DESCRIPCION DE RESULTADOS

a) Ilo: entre los cerros y el mar.

Emisión: año 2010

Duración: 46 minutos 44 segundos

Portada del capítulo:



Bloque 1(hasta los 13: 34 minutos)

Sinopsis de bloque:

En esta primera parte se describe el puerto y la ciudad de Ilo de manera general. Se inicia con una breve introducción del lugar, continuando con la ubicación geográfica, principales lugares que se pueden visitar como la plaza de armas y el antiguo barrio de San Jerónimo (Ilo antiguo) que aún conserva su antigua arquitectura, resaltando los techos estilo mojinete. Al tratarse de un puerto se visita el malecón y el muelle, donde se resaltan las pérgolas. Casualmente en el muelle es donde se aprovecha la visita de buques de la Marina de Guerra para incluirla en el reportaje.

Por el cambio de escenario, el primer bloque transcurre en dos días. En el segundo día, se trasladan al distrito de EL Algarrobal donde visitaran la campiña y el museo Chiribaya. Luego mostraran la riqueza agrícola con el producto más famoso de Ilo: la aceituna.

Bloque 2 (del minuto 15 al 24)

Sinopsis:

Se hace una breve referencia al deporte motorizado en las dunas de Ilo. Se pasa luego a recorrer la reserva natural Punta Coles, donde se protegen a las aves guaneras y lobos marinos. Este bloque consta de menos duración que los demás (7:32 minutos) y está centrado en la reserva marina.

Bloque 3 (del minuto 25 al 36)

Sinopsis:

Bloque dedicado a conocer las playas del norte de Ilo, lugares no muy explotados turísticamente. Las playas mostradas son Alastaya, Pocoma, Miraflores y Wawakiki, esta última de mayor importancia por su leyenda local. Se hace referencia a la leyenda de Adolfo Hitler y su refugio en esta playa, así como los restos arqueológicos de la zona. Se hace un traslado a las playas del sur, las más populares, resaltando la importancia de las playas Pozo de lisas y Puerto Ingle, por la tradición y afluencia.

Bloque 4 (del minuto 36 al 46:44)

Sinopsis:

Se hace referencia a la moderna carretera Interoceánica que une Brasil e Ilo, dando pase al tema de la industria y economía del puerto. Se describe la actividad minera y el ingreso por parte del canon minero de Cuajone y Toquepala. De igual modo, describen la industria de la harina de pescado vinculada a la actividad del muelle. En este último se toma en cuenta la tradición ileña de la preparación del pescado por parte de la señora Martha.

El bloque concluye con la actividad artesanal del tallado en madera de olivo y el repujado en cobre.

DESCRIPCIÓN:

INDICADOR: CÓDIGOS SONOROS

Sub indicadores

Ruido:

La mayoría de estas será de estilo realista pues forman parte del entorno de la imagen como por ejemplo el sonido de la ciudad, el fuerte viento o campo en las entrevistas al historiador, representante de OGD y agricultor respectivamente. Asimismo, el ruido de las olas del mar

en el *Stand up* del conductor en el malecón o el roce de las llantas al momento de trasladarse en camioneta.

Voz:

El uso de la voz en off es más frecuente que el de la voz en vivo. La presencia de estas últimas es en momentos de *Stand up* y suele usar frases cortas.

Voz en off: “tenemos la suerte de vivir en un país tan grande y hermoso de que existan sitios que muchas veces pasan de estar percibidos. Ilo, es uno de ellos”.

“Un pueblo que está en la lista de esos lugares, en las que algún día hay que volver” forma parte de la introducción.

Por otro lado, se utiliza la frase “ya volvemos” para cambiar de un bloque a otro. Se nota también el uso de frase coloquiales en la conversación del conductor con entrevistados, al momento de escenas de contraste o resaltar la belleza femenina o del lugar. Como por ejemplo “yapa”, “causa” “patas”.

Música

La característica cortina musical del programa (canción: “Huaylas ancestral” de Manuelcha Prado).

La música utilizada en general es música instrumental, cuya presencia toma el primer plano al inicio de secuencias y se disminuye, pasando a música de fondo al momento de la voz en off.

Con el cambio de música se inicia la narración de las diversas secuencias de lugares a visitar.

Los fondos musicales tienen una duración que radica entre los 48 y 55 segundos, variando de acuerdo a la imagen del lugar a visitar. Por ejemplo en este primer bloque se usa música electrónica para la toma de la ciudad, el tema: Amor divino del grupo Café Tacuba, para el malecón, una samba con redobles de tarola para las imágenes del buque de la marina, haciendo referencia al estilo militar.

INDICADOR: CODIGOS VISUALES

Ángulos:

En la mayoría del capítulo se usan los ángulos normales. Seguido por los ángulos aberrantes al momento de las entrevistas con profesionales, representantes de organizaciones o detalles de productos.

De igual manera, el uso del ángulo picado aparece dos veces; la primera con el conductor dentro de una bodega de aceitunas y el otro en el museo donde explica la distribución de

los fardos funerarios.

Planos:

Se reconoce el uso de la secuencia descendente y ascendente de planos en dos partes del capítulo: la entrada y el cierre respectivamente.

Esta denominada secuencia “descendente” está conformada por el paso de **Gran plano general- plano general- compuesto- entero- primer plano**; al inicio del capítulo.

La forma “ascendente” funcionará con los planos antes mencionados pero de manera inversa.

Por otro lado, en el transcurso del capítulo se usa mucho el plano general, pues en la mayoría del programa se describen lugares turísticos.

En el caso de las entrevistas a especialistas se utiliza el plano medio, de igual manera que para el *stand up* del conductor, intercalado con el plano americano.

Los primeros planos y planos detalles son utilizados al captar platos típicos, productos de la zona y cuando el conductor realiza voz en off sobre alguna reflexión, además de la imagen de los choferes de los vehículos donde se traslada el equipo de producción.

Movimientos de cámara:

Los tradicionales paneos son utilizados en dirección de izquierda a derecha, combinados con planos generales. Un ejemplo lo encontramos en la toma del puerto de Ilo. Aparecen pocas veces, pues la mayoría de las tomas son imágenes fijas.

El movimiento *Stady cam* es registrado casi al finalizar el bloque 1, en el momento en que el conductor explica las diferencias entre la aceituna negra y verde. Avanzando con y hacia la cámara.

Otro movimiento bastante utilizado es la de cámara en mano, visible al momento de seguimiento del conductor por ejemplo en el buque de la Marina y el mercado del puerto. Se denota claramente la vibración del camarógrafo en estos espontáneos momentos.

INDICADOR: CÓDIGOS GRÁFICOS

Grafías:

Los gráficos de animación o *motion graphics* están presentes desde el inicio del episodio. Siendo la cortina de entrada, que asemeja a un mapa con figuras de brújula y carreteras, una grafía de cabecera.

En el caso de las entrevistas a especialistas o representantes de organizaciones, así como la presentación del conductor se utiliza la grafía de rotulo, el cual describe el nombre, apellidos de la persona y su cargo. Cabe resaltar que en esta emisión de Ilo del año 2010, los nombres y apellidos van en minúscula.

Los lugares con importancia más que todo turística, son presentadas con la grafía tipo Faldón. Presente siempre al lado inferior derecho, asemejando los letreros zonales de carreteras.

La máscara representativa de Ilo 2010 se evidencia al momento de la denominado “álbum de fotos”. Esta última, aparece luego como el mejor recuerdo de una o varias partes del bloque. Las fotos aparecen sobre la grafía de máscara que asemeja a un rollo de película. La grafía *Copy* se hace presente al final de los créditos con el logo de Tv Perú.

Créditos:

Presencia de créditos finales sobre una grafía de máscara en la que destaca la jerarquía de agradecimiento en el siguiente orden: **conducción y realización, producción, imágenes, edición, asistente de producción, diseño gráfico, fotografía, agradecimientos (entidades públicas y privadas, municipios provinciales y distritales, hoteles), agradecimiento nuestros amigos y correo electrónico del programa.**

INDICADOR: CÓDIGOS SINTÁCTICOS

En la mayoría de pasos de escenas el montaje utilizado es el corte. Seguido por las divisiones de pantalla para cambiar de lugar dentro de una misma secuencia. Por ejemplo, en la introducción se pasa de la ciudad a la entrada al hotel mediante esta técnica.

Así también, la elipsis aparece cuando se pasa de un lugar específico a otro distinto, como en la parte donde entra al taller del carpintero en una toma y en la siguiente aparece conversando con un artesano en cobre. Nótese que no se muestra el recorrido de un local al otro.

DIMENSION: CÓDIGOS DE PUESTA EN ESCENA

INDICADOR: CONDUCTOR

Reportaje al Perú en gran parte de su trayectoria ha sido conducido por Manolo Castillo, generando un estilo único que no se podría imaginar sin él.

Vemos en gran parte del episodio que el conductor camina por las calles, interactúa con las personas y el entorno, además de realizar distintas actividades deportivas y de riesgo.

La forma de hablar tanto en off como en vivo, utiliza un lenguaje coloquial entendible al público de señal abierta. De este modo puede utilizar frases como “señito” o “yapa”. Así

también suele jugar con el doble sentido y la comparación sobre todo con la figura femenina y los paisajes, pero sin caer en la ofensa.

Por ejemplo está la frase: “mientras ellos se van a la mina, nosotros nos vamos a la playa”, (utilizado en el bloque 3 cuando ve pasar a trabajadores de la mina en ferrocarril, aludiendo que su trabajo es pesado). Debido a estas características queda dentro de la concepción de conductor homodiegetico.

INDICADOR: DISPOSICIÓN ANTE CÁMARAS

Vestimenta:

La forma de vestir de Manolo es la típica de un campista o caminante. Suele utilizar, en este capítulo, pantalones cómodos e impermeables, shorts, polos manga cortas, zapatilla todo- terreno y algún implemento que cubra su cabeza como en este caso, un pañuelo (protección ante polvo).

Expresión corporal:

Entre las expresiones corporales del conductor destaca el uso de las manos, con las cuales invita el público a través del camarógrafo a seguirlo. Dentro de los gestos faciales destaca la sonrisa y alegría contagiosa.

INTERPRETACION DE RESULTADOS:

Códigos sonoros:

El uso combinado y ordenado de los códigos sonoros genera en el espectador la sensación de trasladarse al momento en el que se desarrolla la acción vista en la pantalla. Por ejemplo el crujir de los pasos, el sonido de las olas del mar remontan al recuerdo de la base de datos dentro del cerebro del espectador, incluso si no lo logra ver.

Asimismo, el uso de la música de fondo ubica al espectador a identificar el lugar y las actividades. En el ejemplo, el uso de instrumentos como la guitarra en la canción “amor divino” del grupo Café Tacuba generan el ambiente de playa, muchas veces usadas banda sonora de lugares tropicales cerca al mar. No es casualidad que esté dentro de la música de fondo que acompaña la secuencia del malecón.

De igual manera, la canción “Huaylas ancestral” de Manuelcha Prado revela la vinculación con el programa Reportaje al Perú, al punto de buscarla en internet como *sound track* del programa.

Todos estos elementos puestos ordenadamente en una secuencia audiovisual son

considerados según Guillermo Orozco como elementos efectistas que permiten la incidencia de lo afectivo y emocional a la hora de ver televisión, tal como lo señala la teoría de la mediación simbólica.

Códigos visuales:

Cuando se ve una imagen en formato de video, no se espera la contemplación de la misma sin movimiento. De esta manera, se debe intercalar tanto los planos, ángulos y movimientos de cámara para que se genere en el espectador el dinamismo esperado sin caer en la sobreexposición. Por ejemplo el uso de ángulos como el picado o el contrapicado ponen al espectador en una situación de superioridad o inferioridad respectivamente. Lo dicho anteriormente sustenta la tesis de la coherencia estructural postulada en la teoría de Racionalidad narrativa. En ella Walter Fisher señala que debe haber una congruencia interna de los elementos de una historia, para que la trama sea siempre clara y el espectador no detecte la ausencia de coherencia.

Códigos gráficos:

El uso de grafías genera un plus dentro de la transmisión normal del metraje audiovisual. Si bien la concentración está en el juego de combinaciones de códigos sonoro-visuales, como los analizados anteriormente. Son las grafías, los medios que plasman nuestra abstracción en la pantalla. Ejemplo de eso lo tenemos en el uso de la animación de mapa, o en los rótulos de ubicación de lugar.

Con las grafías, el espectador tiene una herramienta de ayuda rápida, y el productor audiovisual una que le permite el cumplimiento de la función informativa.

Las grafías junto a los elementos de los códigos sonoros y visuales son estudiadas por la teoría estructuralista, donde los medios solo son transmisores de imágenes que ya todos conocemos y aceptamos por igual en sociedad. Se evoca más las sensaciones o ideas provocadas por el mensaje, que el contenido del mismo. Visto de este modo las grafías presentes en el documental del 2010, como los rótulos y faldón generan la sensación de reconocimiento y ubicación espacial de la imagen mostrada en pantalla.

Códigos sintácticos

La continuidad del espacio-tiempo es parte importante al momento de narrar una historia. Habito arraigado de los primeros cuentos orales, vigentes hasta nuestra época por ser el producto audiovisual una extensión moderna de estos.

El uso del corte y la división de pantalla como montaje realza el hecho de no perder la continuidad en el espectador, coincidiendo con la necesidad de coherencia dentro de la

racionalidad narrativa postulada por Fisher.

Códigos de puesta en escena

La aparición de un conductor homodiegetico, establece una forma específica de vestimenta y presencia ante las cámaras, generando empatía con el receptor. Este último, puede anticiparse a situaciones e incluso identificarse con los sentimientos del emisor. Según Nathanson este tipo de empatía es uno de los constructos más relevantes para explicar las reacciones de los espectadores ante un personaje en largometrajes de ficción, estudiados por la teoría de interacción simbólica.

DESCRIPCION DE RESULTADOS

a) Ilo: puerto del sur

Emisión: año 2016

Duración: 45 minutos

Portada del capítulo:



Bloque 1: (hasta el minuto 15)

Sinopsis: inicia el capítulo describiendo el malecón y sus glorietas (resaltando su importancia arquitectónica). Presenta información del origen de estas construcciones. Continúa con la descripción de las actividades del muelle como los paseos en bote por los alrededores del puerto. Detalla información sobre plaza de armas de la antigua ciudad de Ilo y la nueva urbe conocida como Pampa inalámbrica. Pasea por el mercado del puerto donde narra la tradición de la preparación personalizada del pescado.

Bloque 2: (del 15 al 23)

Sinopsis: Al día siguiente recorre la parte norte de la carretera costanera, dirigiéndose al valle de Pocoma, donde visita la playa Yerbabuena. Continúan hacia las playas del sur conocida como Platanales y nombra a las playas Jaboncillo, tres hermanos y Wawakiki, finalizando en playa Pocoma.

Bloque 3: (del 23 al 32)

Sinopsis: El día domingo recorre las dunas de Ilo con deportistas motorizados Off Road. Luego se traslada a su destino, la playa conocida como Puerto Ingles. Pasa a playa Pozo de lisas, donde almuerza en un conocido restaurante “El Mordisco”. Culminando en playa Boca de río, donde menciona el deporte náutico y recomienda el consumo del pisco sour.

Bloque 4: (del 32 al 45)

Sinopsis: Se dirige a reserva nacional Punta Coles, donde se conservan aves y lobos marinos. Luego entra al valle en el distrito de Algarrobal donde visita los olivares, el museo Chiribaya, y los viñedos del fundo Chaspaya, en donde culmina tomando pisco.

DESCRIPCION DE RESULTADOS**INDICADOR: CODIGOS SONOROS**

La voz en off empieza de manera inmediata con la frase: “no voy a dejar que pasen varios minutos de este programa para decirles que esta es la ciudad que tienen que conocer, Ilo (...) y es que su mar tiene la culpa”.

Uso de frases coloquiales y doble sentido con más frecuencia. Ejemplo “alaláu” y “ayayay” (de reacción de los sentidos) y “esto te pone como cañón” (referencia a lo afrodisíaco del consumo de erizo)

Se hace presente el ruido artificial de un avión al momento de la ubicación de Ilo en el mapa, dando a entender que esta vez se trasladaron en avión.

La música de fondo de acorde a los diversos lugares que visita es instrumental, excepto en el bloque 3 donde se puede escuchar la música incidental del restaurante El Mordisco.

INDICADOR: CÓDIGO VISUAL

En la presentación la secuencia intercala imágenes fijas del valle, puerto, personas, ciudad, actividades deportivas y productos comerciales; no existe un orden.

Los planos generales son los más usados, mientras que los planos enteros y americanos aparecen en la mayoría de los entrevistados, al igual que la presencia del conductor.

Se hace evidente el uso de Drones, cámaras con lente “ojo de pez” y la utilización de la

cámara en mano pero por parte del mismo conductor (selfie).

INDICADOR: CÓDIGO GRÁFICO

Las grafías de rotulación son presentadas de color marrón describiendo el nombre y apellidos respetando el uso de mayúsculas, al igual que el cargo del entrevistado.

No se presenta la grafía estilo faldón para describir los lugares, para dicho propósito utilizan señales reales o se dicen en voz en off.

La máscara utilizada en la parte de “Álbum de fotos” asemeja a un cuaderno de ruta o bitácora de viajero.

Los créditos se presentan al final del capítulo con la siguiente jerarquía: conducción y realización, producción general, coordinador de producción, asistencia de producción, imágenes, imágenes de archivo, edición y postproducción, diseño de presentación, agradecimiento (municipalidad de Ilo, hoteles y restaurantes), a nuestros amigos, música, encuéntranos en Facebook y el correo electrónico.

INDICADOR: CÓDIGOS SINTÁCTICOS

Los cortes están presentes a lo largo del metraje. El uso de imágenes de apoyo de diferentes sitios contiguos funciona como trayectoria para cambio de escena, obviando la elipsis.

Se presencia el uso de difuminado en la escena del museo. En este se usa el difuminado de entrada del conductor, generando un aspecto fantasmal.

En el último bloque se destaca el pase de escena a través de una cortinilla utilizando en este caso el logo del programa.

INDICADOR: CÓDIGOS DE PUESTA EN ESCENA:

Conductor:

El conductor interactúa con las personas con las que supuestamente ha tenido una conversación previa como lo son los entrevistados, así como con las personas que encuentran de manera inesperada. Bromea con su equipo de producción y en su dialogo evidencia la información, frases populares y coloquiales. Por ejemplo en la escena de Puerto inglés, narra la historia del corsario Francis Drake y como éste robó el tesoro de los españoles, escondiéndose en esa caleta. Al final de la narración aumenta la frase: “ladrón que roba ladrón, tiene cien años de perdón”. Otro ejemplo lo encontramos al momento de hablar de los restos del perro chiribaya, en el museo; donde termina su explicación con la frase “ Guaaaauuuu” aludiendo al sonido onomatopéyico del dicho animal, como también de la expresión de sorpresa o admiración.

Vestuario:

La vestimenta va acorde a la estación en que se realizó el reportaje pues se nota claramente el uso de shorts y polos manga corta, típicas de verano. Asimismo, al momento de entrar al frigorífico usa el adecuado traje blanco. De igual manera usa los implementos como casco y lentes de sol al subir al vehículo arenero.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**INDICADOR: CODIGOS SONOROS**

El uso de lenguaje coloquial en la voz en off se da con demasiada frecuencia en este capítulo del 2016. Asimismo se aprecia el tipo de música incidental y efectos sonoros artificiales. En tal sentido se crea una relación de fidelidad emisor – receptor, pues hace verídica la relación de la experiencia vivida de este último con lo que ve en pantallas. Tal y como lo postula la racionalidad narrativa.

INDICADOR: CODIGOS VISUALES

Al igual que en el caso de los códigos sonoros, la presentación de imágenes sigue la secuencia postulada por la racionalidad narrativa de Fisher, con la única diferencia que no se evidencia una secuencia de planos ascendente o descendente y es más bien aleatoria. A pesar de este “desorden” de secuencia no genera falta de coherencia narrativa, generando expectativa e incertidumbre sobre todo en las imágenes de apertura que casi siempre cuentan de que va tratar el capítulo.

Asimismo, en el desarrollo del capítulo se percibe el uso de cámaras como el ojo de pez, movimientos de cámara por drones y la cámara en mano, dando una sensación de cercanía con el público. Encajando con lo dicho en la teoría de mediación simbólica de Guillermo Orozco en la que se busca la identificación de las masas con los medios. Además aseveran lo dicho por Mena (2013) en su tesis *“Las nuevas tecnologías y los procesos de producción de videoclips corporativos”*. En ella se resalta el uso de nuevas tecnologías de acuerdo al paso a la era digital y las nuevas plataformas de transmisión.

INDICADOR: CODIGOS GRÁFICOS

El contenido de los créditos sigue un orden jerárquico, evidenciando la estructuralidad de la misma. Asimismo, en los créditos finales se adhieren imágenes de los denominados *“bloopers”* o detrás de cámaras del capítulo los cuales son presentados de forma aleatoria generando una buena historia, más que un buen argumento. Esta denominada “buena historia” forma parte del Paradigma narrativo de la teoría propuesta por Walter Fisher.

INDICADOR: CÓDIGOS DE PUESTA EN ESCENA:

Las frases coloquiales utilizadas por el conductor tanto en off como en vivo evidencia se ven reflejada en el establecimiento del espectador con el programa. Coincidiendo con lo dicho por Guillermo Orozco en su teoría d mediación simbólica y la teoría de los efectos limitados, en ambos casos se alude al enriquecimiento e identificación de las masas con los medios.

En el caso del conductor, al interactuar más y aparecer en diferentes ángulos y planos ante la cámara. Reforzando lo dicho por García Jiménez (1993) sobre el doble relato dentro de la narración audiovisual, donde el conductor simula una mostración. Esto permite la formulación de dos tipos de enunciados a la vez; la que canaliza la palabra y la que canaliza la imagen.

MATRIZ DE ANALISIS COMPARATIVO CODIGOS SONOROS

ILO 2010	ILO 2016	OBSERVACIÓN
Ruido Los ruidos de origen natural (olas, ambiental, etc.) y cultural (ruido ciudadano) se aprecian en las imágenes correspondientes a Stand up y entrevistas. Formando parte del contexto de las mismas.	Ruido: Resalta el uso del ruido artificial de un avión al momento de la ubicación de Ilo en la animación del mapa. Existe mayor presencia de ruidos de origen natural y cultural, incluso diálogos como fondo a la voz en off.	Existe un mejoramiento en la creación de sonidos artificiales en la segunda edición, añadiendo dinamismo escénico a diferencia de la primera edición.
Voz El discurso en <i>off</i> llega en los 5 primeros segundos al inicio del capítulo. En la introducción, el contenido de la voz en off resalta la belleza	Voz La primera intervención en off llega en los 20 segundos, dando más tiempo a la introducción. El contenido de la introducción expone un	Sobresale la mayor experiencia e información en el discurso de la segunda edición, dejando más tiempo a la introducción musical.

<p>paisajística del país y de la ciudad a visitar, en este caso Ilo.</p> <p>Frase de introducción: <i>“Tenemos la suerte de vivir en un país hermoso” “Ilo está en nuestra lista de lugares a los que hay que volver”.</i></p> <p>En el desarrollo del capítulo, la información tanto en <i>off</i> como en vivo se dará a manera de descubrimiento.</p> <p style="text-align: center;">Música</p> <p>La música de fondo resalta en el desarrollo del capítulo, con una duración que radica entre los 48 y 55 segundos.</p> <p>Los stand ups y entrevistas marcan el cambio de fondo musical, pues cambia la secuencia con la que va acorde.</p> <p>En su mayoría, el fondo musical es música instrumental.</p>	<p>avance del contenido del capítulo, en este caso, las playas de Ilo.</p> <p><i>“no voy a dejar que pasen varios minutos de este programa para decirles que esta es la ciudad que tienen que conocer, Ilo (...) y es que su mar tiene la culpa”.</i></p> <p>La información se torna más experimentada, al ser la segunda vez que visitan Ilo.</p> <p style="text-align: center;">Música</p> <p>La música de fondo es en su totalidad instrumental. Resalta el uso de música incidental (en este caso cumbia) como música de fondo, en una de las secuencia de playa.</p> <p>La duración del fondo musical radica entre los 48 a 55 segundos, aunque su presencia se ve reducida por la presencia de diálogos y ruidos como fondo.</p>	<p>El uso de música instrumental de fondo junto a las imágenes evidencia la forma estructurada del guión y edición. Es resaltante el uso de la música incidental como recurso ante la amenaza de <i>copyright</i>.</p>
---	---	--

CODIGOS VISUALES

ILO 2010	ILO 2016	OBSERVACIONES
<p>Ángulos:</p> <p>En la mayoría del capítulo se usan los ángulos normales.</p> <p>Destaca el uso de ángulos aberrantes al momento de las entrevistas o detalles de productos.</p> <p>El ángulo picado es usado dos veces en la toma del conductor para describir el lugar donde él se encuentra ubicado en el centro.</p>	<p>Ángulos</p> <p>Destaca el tipo de ángulo cenital generado por el uso y movimiento de <i>drones</i> en las tomas del puerto.</p> <p>En el resto del capítulo, se utiliza el ángulo normal.</p>	<p>La innovación tecnológica es evidenciada con el uso de <i>drones</i> mejorando la perspectiva en la audiencia, generando expectativa.</p> <p>Asimismo, se debería usar la combinación de los diferentes ángulos para diferenciar los distintos personajes.</p>
<p>Planos:</p> <p>Tanto al inicio como al final del capítulo, se usa la secuencia de planos de manera descendente (Gran plano general- plano general- compuesto- entero- primer plano) y viceversa respectivamente.</p> <p>En el trascurso del capítulo destaca el uso del plano general, plano medio y</p>	<p>Planos:</p> <p>No existe un orden de planos tanto en la presentación como al final del capítulo. Pero si una secuencia de los lugares que se visitaran a lo largo de este.</p> <p>Los planos generales son los más usados, mientras que los planos enteros y americanos aparecen en la mayoría de las entrevistas y</p>	<p>La secuencia descendente y en viceversa en la introducción y finalización del capítulo, mantiene un orden que ayuda al espectador entender de qué va la historia.</p>

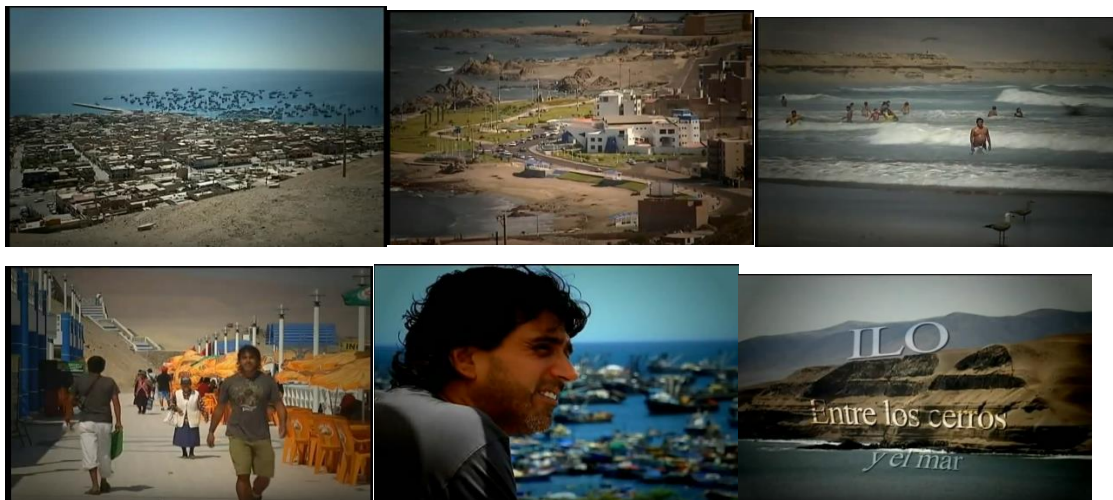
<p>americano en el caso de los <i>stand up</i>.</p> <p>Movimientos de cámara:</p> <p>Sobresale el paneo hacia la derecha en la mayoría en planos generales. Ya que la mayoría de tomas son imágenes fijas.</p> <p>El movimiento <i>Stady cam</i> es registrado solo una vez durante el capítulo, dando mayor dinamismo a la escena.</p> <p>Otro movimiento bastante utilizado es la de cámara en mano, visible al momento de seguimiento del conductor. Se denotando claramente la vibración.</p> <p>Se evidencia el uso de zoom out y on.</p>	<p>stand up.</p> <p>Se genera una nueva óptica de plano con el uso del lente “ojo de pez”.</p> <p>Movimientos de cámara:</p> <p>El uso de drones en la filmación genera una nueva perspectiva en la toma.</p> <p>En tomas generales se usa el paneo hacia la derecha y se implementa el movimiento a través del “selfie Steck” utilizado por el conductor.</p>	<p>El vinculación de las experiencias vividas por el conductor con lo visto por el expectante, se hace real gracias a la implementación de los lentes de cámara “ojos de pez” y el selfie stick.</p>
---	---	--



Fig. 1. Ángulo aberrante (Ilo 2010)



Fig 2. Ángulo normal (Ilo 2016)



Secuencia 1: de planos descendentes (Ilo 2010)



Fig. 3y 4 : plano generado por la cámara “ojo de pez” y planos enteros en *stand up* (Ilo 2016)



Fig.5 y 6: movimientos de cámara *selfie stick* y *drone* (Ilo 2016)

CODIGOS GRÁFICOS

ILO 2010	ILO 2016	OBSERVACIONES
<p>Intertítulos:</p> <p>Presencia de intertítulos en la presentación del nombre del capítulo: “Ilo: entre cerros y el mar”</p> <p>Grafismos:</p> <p>La animación que aparece en la cortina de presentación del programa en la que se representan un mapa, una brújula y carreteras; forman parte de la grafía de cabecera.</p> <p>El rotulo utilizado para describir el nombre y cargo de los entrevistados, al igual que al conductor es de color dorado. Apareciendo una vez en cada caso y por cinco segundos. Estos se caracterizan por estar escritos en minúsculas.</p> <p>Los lugares con importancia más que todo turística, son presentadas con la grafía tipo Faldón; asemejando los letreros zonales de carreteras.</p> <p>La máscara representativa de Ilo 2010 se evidencia al</p>	<p>Intertítulos:</p> <p>Presencia de intertítulos en la presentación del nombre del capítulo: “Ilo, puerto del sur”</p> <p>Grafismos:</p> <p>La animación de entrada representa un libro de viajes con fotos, mapas, y notas de autor, formando una grafía de cabecera.</p> <p>Las grafías de rotulación son presentadas de color marrón describiendo el nombre y apellidos respetando el uso de mayúsculas, al igual que el cargo del entrevistado.</p> <p>La máscara utilizada en la parte de “Álbum de fotos” asemeja a un cuaderno de ruta o bitácora de viajero.</p> <p>Créditos:</p> <p>Los créditos se presentan al final del capítulo con la siguiente jerarquía: conducción y realización, producción general, coordinador de producción, asistencia de producción,</p>	<p>El uso de grafismos de rotulación sufre una mejora al cumplir con las normas ortográficas, textura y colores. Lo único discutible es el retiro en la segunda edición, de los grafismos de faldón que delimitaban lugares turísticos o importantes.</p> <p>La adición de las redes sociales y la permanencia del correo electrónico al final de los créditos evidencian el paso del tiempo y la nueva temporada del programa.</p>

<p>momento de la denominado “álbum de fotos”. Las fotos aparecen sobre la grafía de mascara que asemeja a un rollo de película.</p> <p>La grafía <i>Copy</i> se hace presente al final de los créditos con el logo de Tv Perú.</p> <p>Créditos:</p> <p>Presencia de créditos finales sobre una grafía de máscara en la que destaca la jerarquía de agradecimiento en el siguiente orden: conducción y realización, producción, imágenes, edición, asistente de producción, diseño gráfico, fotografía, agradecimientos (entidades públicas y privadas, municipios provinciales y distritales, hoteles), agradecimiento nuestros amigos y correo electrónico del programa.</p>	<p>imágenes, imágenes de archivo, edición y postproducción, diseño de presentación, agradecimiento (municipalidad de Ilo, hoteles y restaurantes), a nuestros amigos, música, encuétranos en Facebook y el correo electrónico.</p>	
--	---	--

--	--	--



Fig.7: intertítulo Ilo 2010



fig.8: intertítulo Ilo 2016



Fig.9 y 10: rótulos en Ilo 2010 y 2016 respectivamente

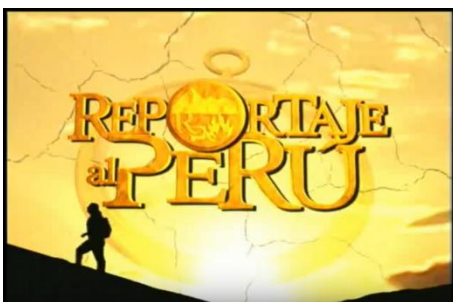


Fig. 11 y 12: animaciones de entrada a los capítulos



Fig.13 y 14: máscaras Ilo 2010 y 2016

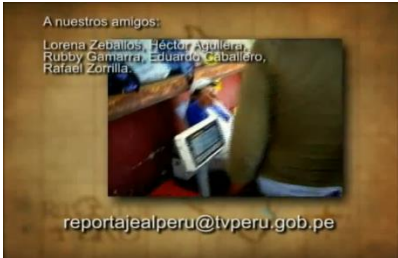


Fig. 15 y 16: finalización de créditos

CODIGOS SINTÁCTICOS

ILO 2010	ILO 2016	OBSERVACIONES
<p>El recurso de montaje con más presencia en el capítulo es el corte.</p> <p>Para los pases rápidos de lugar en una misma secuencia se optó por el uso de la pantalla dividida.</p> <p>Así también, la elipsis aparece cuando se pasa de un lugar específico a otro distinto. Obviando mostrar el recorrido de un punto a otro.</p>	<p>Los cortes están presentes a lo largo del metraje.</p> <p>El uso de imágenes de apoyo de diferentes sitios contiguos funciona como trayectoria para cambio de escena, obviando la elipsis.</p> <p>Asimismo como el pase de escena a través de una cortinilla con el logo del programa.</p> <p>Por breves momentos se usa el difuminado de entrada del conductor en una imagen fija; generando un aspecto fantasmal.</p>	<p>El uso de diversas formas de montaje obvia la monotonía de la primera edición a diferencia de la segunda.</p> <p>Sin embargo, el juego de la pantalla dividida es bien utilizada para los cambios de escena.</p>



Secuencias 2 y 3: cortinillas en el montaje (Ilo 2010 y 2016)



Secuencia 4: pantalla dividida (Ilo 2010)



Secuencia 4: difuminado (Ilo 2016)

CODIGOS DE PUESTA EN ESCENA

ILO 2010	ILO 2016	OBSERVACIONES
<p>Sobresale la forma carismática de ser del conductor, quien usa un lenguaje coloquial, utilizando recursos como la similitud del paisaje con la figura femenina.</p> <p>Recorre a jergas locales sin caer en el insulto sobre todo en voz en off.</p> <p>Interactúa con los entrevistados, manejando el lenguaje corporal y el desenvolvimiento frente a cámaras, teniendo stand up fijos.</p> <p>La vestimenta presentada es la típica de un caminante o campista, conformada por pantalones largos, polos manga corta, zapatillas todo terreno y algún accesorio como un pañuelo o anteojos contra la arena y el sol.</p> <p>Entre las expresiones corporales del conductor destaca el uso de las manos, con las cuales invita el público a través del camarógrafo a seguirlo.</p>	<p>El conductor interactúa tanto con entrevistados como con personajes espontáneos.</p> <p>Bromea con su equipo de producción y en su dialogo evidencia la información, frases populares y coloquiales. Por ejemplo “ladrón que roba ladrón, tiene cien años de perdón”, o el juego de palabras en la expresión: “Guaaaauuu” aludiendo al sonido onomatopéyico del perro chiribaya, como también de la expresión de sorpresa o admiración.</p> <p>La vestimenta va acorde a la estación en que se realizó el reportaje pues se nota claramente el uso de shorts y polos manga corta, típicas de verano. Incluso prueba caminar descalzo en escenas de playa.</p> <p>Utiliza los implementos necesarios al ingresar a lugares o realizar actividades que merecen restricción (ropa blanca en</p>	<p>Manolo del Castillo es sin duda el más representativo conductor de Reportaje al Perú en sus casi dos décadas de existencia. Su estilo ha acuñado una forma única de producir y conducir este programa de turismo y cultura.</p> <p>Entre ambas versiones se nota como el conductor va formándose como personaje tanto en la forma de interactuar con las personas y su entorno, así como la manera de presentarse ante cámaras.</p>

<p>Dentro de los gestos faciales destaca la sonrisa y alegría contagiosa.</p>	<p>frigorífico o traje de buzo al momento de nadar con lobos).</p> <p>Se evidencian recursos creativos como la homofonía entre “hilo” e “Ilo” y realizar la transición.</p>	
---	---	--



Fig.17 y 18: vestimenta Ilo 2010



Fig. 19 y 20: vestimenta Ilo 2016



Fig. 21 y 22: presencia ante cámaras



Fig. 23 y 24: Conductor homodiegetico (Ilo 2010 y 2016)



Uso de recursos

IV. DISCUSIÓN

A pesar de no tener demasiada demanda, tanto en elaboración como en consumo de productos audiovisuales alineados a los aspectos turísticos y culturales; el programa Reportaje al Perú, objeto de estudio de esta investigación, sigue vigente por cerca de dos décadas ininterrumpidas en señal abierta. Sabemos que el equipo de producción del programa ha recorrido todo el país más de una vez, pero nunca se ven dos programas de contenidos iguales a pesar de tratarse del mismo lugar. Podemos decir que esto se debe al uso creativo e innovador los elementos de su narrativa en cada uno de sus capítulos.

Comparando la presente investigación con la de Díaz Domínguez, L (2016), titulada “Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película “Asu mare” del 2013”, afirmamos que se debe llegar a la armonía de los elementos sonoros y visuales dentro de la narrativa pues son de vital importancia para el desarrollo de la historia que se quiere contar y que el receptor debe logra entender fácilmente. A este postulado se debe añadir el papel que juegan los códigos de puesta en escena, en la tiene gran importancia la presencia de un conductor, personaje o personajes con los que el público se identifique.

Este elemento agregado corresponde a la estructura de la narrativa audiovisual presente en la obra de Inmaculada Gordillo, la cual tomamos como base. En este sentido, la presente investigación coincide con la primera característica resultante de la investigación de Castillo, A. (2016), la cual reza que el público gusta del contenido y la experiencia que trasmite el

mensaje a través de la presencia del conductor carismático.

Por otro lado, se identificó el uso de nuevas tecnologías en favor de los procesos de producción audiovisual, tales como el uso de drones, selfie stick, cámaras acuáticas y el lente “ojo de pez”. Reforzando la investigación de Mena, R. (2013) que concluye que las nuevas tecnologías están revolucionando el proceso de realización, favoreciendo nuevas formas de trabajo, experimentar nuevos campos y formas de narrativa sin perder la calidad del producto.

Finalizamos, demostrando que las teorías presentes en este trabajo concuerdan con lo visto en los resultados, encontrando similitudes básicamente en el Estructuralismo de Saussure, que dota a los medios de comunicación la tarea de saber y entender el constructo entre los distintos elementos de la comunicación y la interacción de los elementos de la narrativa.

Otra teoría con la cual se consigue una similitud es la del Paradigma narrativo de Walter Fisher, afirmando que la naturaleza humana se fundamenta en contar historias por lo que cualquier forma de comunicación se debe analizar como narración. La aceptación de estas, dependerán de la racionalidad narrativa y los elementos que la conforman como la coherencia y la fidelidad.

Asimismo afirmo que los resultados son totalmente veraces ya que se obtuvieron del análisis de las fichas de observación, las cuales fueron hechas tomando en cuenta las dimensiones e indicadores.

V. CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos de la ficha de observación y la posterior comparación entre ambas versiones del programa Reportaje al Perú, concluimos:

- Que durante la transmisión del programa se han empleado correctamente los códigos sonoro- visuales y los códigos de puesta en escena dentro de la estructura desarrollada para ese fin. De esta manera, se ha podido fácilmente reconocer cada uno de los elementos en el análisis de cada uno de los capítulos orientadas a tocar diferentes perspectivas de un mismo lugar. En este caso la provincia de Ilo. Un ejemplo relevante se aprecia en las secuencias de introducción y créditos en cada uno de los capítulos.
- Que la interacción de los códigos sonoro –visuales generan dinamismo durante el transcurso de la narrativa en que se desarrolla la historia de ambos capítulos. Esta

interacción refuerza el argumento del mensaje, entendible plenamente por la audiencia.

- En cuanto a la presencia de los códigos de puesta en escena, se evidencia una mejora en la representación del conductor como personaje principal del programa. La interacción, el desenvolvimiento en cámaras, forma de vestir y la forma de su discurso, rebelan la gran identificación de la audiencia con el conductor y sus experiencias; y por extensión con el programa.
- El uso de nuevas tecnologías al momento de rodar las escenas, la preproducción y el montaje en postproducción, generan formas innovadoras de presentar el producto audiovisual, diferenciado en ambas versiones. Se infiere que esta innovación, así como la mención de auspiciadores, son herramientas con la que se busca atraer un nuevo y joven público.

VI. RECOMENDACIONES

- Todas las etapas de la producción audiovisual deben seguir los lineamientos de la narrativa en el que se desarrollará la historia a contar. De este modo, según el enfoque que le demos, cada producción será reconocida por su originalidad.
- La creatividad que interviene en la realización audiovisual en un “docuserie” como Reportaje al Perú, debe tomar los diferentes códigos de la narrativa para poder llegar a la identificación con la audiencia sin salir de la continuidad de la historia.
- La presencia del conductor cada vez más homodieético, debería ser una materia importante a tomar en cuenta entre las nuevas generaciones de comunicadores sociales. Buscando siempre un estilo propio en cada producción audiovisual y no caer en la monotonía.
- Se debe buscar siempre la innovación tecnológica en cada producción, por más mínima que sea esta. Como profesionales en comunicación debemos buscar salir del encasillamiento, experimentar y crear nuevas formas de comunicar.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Libros:

Bedoya, R. y Frías, I. (2011). *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. (2° ed.). Lima: Fondo editorial de la Universidad de Lima.

Cebrian, M. (2007). *Información audiovisual; concepto, técnica, expresión y aplicaciones*. Madrid: editorial Síntesis.

Fernández, C. (2011). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Centro de estudios financieros.

García, J. (2003). *Narrativa audiovisual*. (3° ed.). Madrid: Ediciones Catedra.

Gordillo, I. (2009). *Manual de narrativa televisiva*. Madrid: Editorial Síntesis.

Poveda, M. (2014). *Comunicación televisiva*. (2° ed.). Madrid: Centro de estudios financieros.

Racionero, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Editorial UOC.

Tesis impresas:

Díaz Domínguez, L. (2016). *Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película “Asu mare” emitida en el 2013*. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, sede norte).

Villanueva. (2014). *Análisis de los elementos del aspecto morfológico y sintáctico del lenguaje audiovisual empleados en los documentales del programa Costumbres en el mes de enero 2014 emitido por TV Perú-canal 7 de Lima*. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, sede norte)

Tesis en línea:

Castillo, A. (2016). *Los aportes de las formas narrativas y un nuevo lenguaje audiovisual en los programas de gastronomía en la televisión peruana (2011 – 2013)* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/7455>

Mena, R. (2013). *Las nuevas tecnologías y los procesos de producción de videoclips corporativos*. (Tesina de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México). Recuperada de <http://132.248.9.195/ptd2013/agosto/0699804/0699804.pdf>

Diccionario en línea

Real Academia Española. (2011). *Diccionario de la lengua española*. Consultado en <http://dle.rae.es/?id=4NJXdlq>

Libro en línea:

Sartori, G. (2014). *Homovidem*. Recuperado de <https://liubomirfernandez.wordpress.com/2014/02/11/esumen-y-resena-homo-videns-la-sociedad-teledirigida/>

Artículo en línea:

Planos visuales para grabar con el dron. (Noviembre, 2017). Recuperado de <https://www.recdron.com/es/blog/planos-visuales-para-grabar-con-el-dron>

Los diez elementos esenciales que componen las piezas audiovisuales. (Junio, 2013). Recuperado de: <https://prnoticias.com/servicios-1/20122281-diez-elementos-esenciales-que-componen-las-piezas-audiovisuales>

La realidad del mercado audiovisual en el Perú. (Setiembre, 2017). Recuperado de <http://www.mercadonegro.pe/la-realidad-del-mercado-audiovisual-peru/>

Blog

Garza, H.(24 de febrero del 2016). Los intertitulos. Recuperado de <https://superluchas.com/cine3/los-intertitulos/>

Solts. (21 de mayo del 2011). ¿Qué son los créditos de una película y para qué sirven? Recuperado de <http://titania.over-blog.es/article-que-creditos-pelicula-para-que-sirven-86010773.html>

Material audiovisual

Fátima Escudero (Productor). (2010). *Reportaje al Perú: Ilo (docuserie)*. De <https://www.youtube.com/watch?v=-TVpkLKvXss&t=166s>

Fátima Escudero (Productor). (2016). *Reportaje al Perú: Ilo, el puerto del sur. (Docuserie)*. De <https://www.youtube.com/watch?v=qAiSros9PK0&t=984s>

ANEXOS

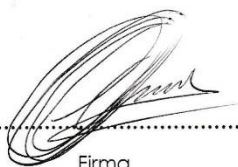
	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
---	--	---

Yo, CÉSAR AUGUSTO SMITH CORRALES, docente de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Comunicación de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisor(a) de la tesis titulada

“ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DE LOS EPISODIOS: ILO 2010 Y 2016 DEL PROGRAMA REPORTAJE AL PERÚ, LIMA 2018”, del (de la) estudiante ILLICH REYNOLDS MARQUEZ PRETEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 8% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 18 de diciembre de 2018.



Firma

Mg. César Augusto Smith Corrales


DNI: 40090002

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

Feedback Studio - Google Chrome

https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?s=1&student_user=1&lang=es&u=1075124485&o=1045156303

feedback studio Illich Marquez Pretel Analisis comparativo de la narrativa audiovisual de los episodios : Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Li /0 ?



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

"Análisis comparativo de la narrativa audiovisual de los episodios: Ilo 2014 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018."


TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO

AUTOR:
Márquez Pretel, Illich

ASESOR:
Smith Corrales, Cesar

LINEA DE INVESTIGACION:
Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

LIMA - PERÚ
2018



Resumen de coincidencias

8 %

1	repositorio.ucv.edu.pe	3 %
	Fuente de Internet	
2	Entregado a Pontificia ...	1 %
	Trabajo del estudiante	
3	pnnoticias.com	1 %
	Fuente de Internet	
4	www.repositorioacade...	<1 %
	Fuente de Internet	
5	Entregado a Universida...	<1 %
	Trabajo del estudiante	
6	www.unav.es	<1 %
	Fuente de Internet	
7	www.recdron.com	<1 %
	Fuente de Internet	
8	cineclubilo.blogspot.co...	<1 %
	Fuente de Internet	
9	cinco.mty.itesm.mx	<1 %
	Fuente de Internet	
10	fido.palermo.edu	<1 %
	Fuente de Internet	
11	www.aulacreativa.org	<1 %
	Fuente de Internet	
12	www.mundoarchivistic...	<1 %

Página: 1 de 75 Número de palabras: 18531 Text-only Report High Resolution Activado 2010 17/12/2018



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Illich Marquez Pretel
Título del ejercicio: TESIS X CICLO 2018 II
Título de la entrega: Analisis comparativo de la narrativa..
Nombre del archivo: TESIS_CON_PRESUPUESTO_term..
Tamaño del archivo: 730.43K
Total páginas: 75
Total de palabras: 18,531
Total de caracteres: 98,890
Fecha de entrega: 26-nov.-2018 03:40p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 1045156303



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

"Análisis comparativo de la narrativa audiovisual de los cineastas Ito 2014 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018."

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO

AUTOR:

Marquez Pretel, Illich

ASESOR:

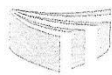
Smith Corrales, Cesar

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

LIMA - PERÚ
2018





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: Marquez Pretel, Illich Reynolds
D.N.I. : 47134990
Domicilio : Jr. Alfonso Ugarte 153- Raúl Porras B. /Carabayllo
Teléfono : Fijo: (01)6786111 Móvil: 953230079
E-mail : illich.marquez@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

☒ Tesis de Pregrado
Facultad : Ciencias de la comunicación
Escuela : Ciencias de la comunicación
Carrera : Ciencias de la comunicación
Título : Licenciado en Ciencias de la comunicación

☐ Tesis de Post Grado

☐ Maestría

Grado :

Mención :

☐ Doctorado

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
Marquez Pretel Illich Reynolds

Título de la tesis:

Análisis comparativo de la narrativa audiovisual de los episodios: Ilo 2010 y
2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018.

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha :

28/11/2018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

LA ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

MARQUEZ PRETEL, ILLICH

INFORME TÍTULADO:

**ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL
DE LOS EPISODIOS ILO 2010 Y 2016 DEL PROGRAMA
REPORTAJE AL PERÚ, LIMA 2018.**

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 06 de diciembre de 2018.

NOTA O MENCIÓN: 12



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Título: “Análisis comparativo de la narrativa audiovisual de los episodios: Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018.”

PROBLEMA GENERAL:	OBJETIVO GENERAL:	SUPUESTOS:
¿De qué manera es utilizada la narrativa audiovisual de los episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018?	Analizar la narrativa audiovisual utilizada en los episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018.	La narrativa audiovisual utilizada en los episodios Ilo 2010 y 2016 emplea correctamente tanto, los códigos sonoro-visuales como los de puesta en escena correspondiente a cada emisión. Puesto que los elementos analizados fueron fácilmente reconocibles.
PROBLEMAS ESPECIFICOS:	OBJETIVOS ESPECIFICOS:	SUPUESTOS
<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿De qué manera son utilizados los códigos sonoro-visuales en los episodios Ilo 2010 y 2106 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018? ➤ ¿De qué manera se utilizan los códigos de la puesta en escena en los episodios Ilo 2010 y 2106 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018? 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los códigos sonoro-visuales de los episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú, Lima 2018. • Determinar el uso de los códigos de puesta en escena en los episodios Ilo 2010 y 2016 del Programa Reportaje al Perú, Lima 2018 	<ul style="list-style-type: none"> • La interacción de los elementos de los códigos sonoro-visuales generan dinamismo durante la transmisión del programa. Reforzando el argumento del mensaje. • El uso de los códigos de puesta en escena enfatizan y enriquecen la narración audiovisual mediante la presencia y personalidad del conductor.

ESQUEMA DE CONSISTENCIA METODOLOGICA

<u>VARIABLE TEMATICA</u> Narrativa audiovisual	<u>ENFOQUE</u> Cualitativo	<u>TECNICA</u> Observación
<u>SUJETO DE ESTUDIO</u> Episodios Ilo 2010 y 2016 del programa Reportaje al Perú	<u>NIVEL</u> Hermenéutico	<u>INSTRUMENTO</u> Ficha de Observación
	<u>TIPO</u> Aplicada	
	<u>DISEÑO</u> Estudio de caso	

FICHA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSION	INDICADORES
NARRATIVA AUDIOVISUAL Es la facultad en la que se utiliza, de manera articulada las imágenes y los sonidos para contar una historia conteniente de significado. (García Jiménez, 2003, narrativa audiovisual, p.13).	(Portillo,2009: 39) <i>"Componentes de la materia de la expresión televisiva, caracterizada por su heterogeneidad a causa de la combinación de cinco códigos sonoros visuales diferentes, además de otros relacionados con sus combinatorias o el modo de trasmisión"</i>	% de presencia de los códigos sonoros – visuales en la proyección de la escena	CÓDIGOS SONOROS-VISUALES	CODIGOS SONOROS
				CODIGOS VISUALES
				CODIGOS GRAFICOS
				CODIGOS SINTACTICOS
	(Poveda, 2014: 287) <i>"Herramientas utilizadas por emisor, presentes en todo acto comunicativo, de tal modo que el receptor lo asimile empleando el mínimo esfuerzo"</i> .	% de presencia de los códigos de puesta en escena en la proyección de la escena.	CÓDIGOS DE PUESTA EN ESCENA	CONDUCTOR DISPOSICION ANTE CÁMARAS

Modelo utilizado para el análisis de los códigos de la narrativa en cada uno de los bloques del programa Reportaje al Perú: Ilo 2010 y 2016.

INDICADORES	SUB-INDICADORES	CLASIFICACIÓN	PRESENCIA	
			SI	NO
CODIGOS SONOROS	RUIDO	Realista		
		Artificial		
	VOZ	En vivo		
		En off		
	MÚSICA	De fondo		
		incidental		
CODIGOS VISUALES	PLANOS	GPG		
		General		
		Conjunto		
		Entero		
		Americano		
		Medio		
		Primer plano		
		Detalle		
	ÁNGULOS	Normal		
		Picado		
		Contrapicado		
		Cenital		
		Nadir		
		Aberrante		
	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	Paneo		
		Travelling		
		Cámara en mano		
		Stedy Cam		
		Movimiento de Drones		
CODIGOS	GRAFIAS	Cabecera		

GRÁFICOS		Rótulo		
		Faldón		
		Copy		
		Mosca		
		Máscara		
	INTERTITULOS	intertítulos		
	CREDITOS	Iniciales		
		Finales		
CODIGOS SINTACTICOS	CONTINUO	Corte		
		Splint- screen		
	DISCONTINUO	Elipsis		
		Fundido		
		Cortinillas		
		Iris		
		Jump cut		
CODIGOS DE PUESTA EN ESCENA	CONDUCTOR	Heterodiegetico		
		Homodiegetico		
		Autodiegetico		
	DISPOSICION ANTE CÁMARAS	Entonación		
		Vestuario		
		Gestos y miradas		